

Ultim@te Race Pro

pełna wersja gry!

2CD

CD-ACTION®

24 GODZINY NA DOBĘ
DZWOŃ
0801 600 200
7 DNI W TYGODNIU

Klub CD-Action
www.klubcda.com.pl

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Numer 09/2000 (52) Wrzesień 2000
Cena 16 zł/99 gr

TYLKO U NAS!!

Crime Cities
Deus Ex - 10/10!
Icewind Dale
Combat Mission

**Sztuczna
Inteligencja
Kurs HTML
Voodoo 5500
Athlon 1000**

H 34-48 PS 98
F CENT AIRP 32



Przygotuj się na prawdziwą akcję!

MDK2

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

OFICJALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Oceny gry MDK2
w polskiej prasie
komputerowej

CD Action

9/10

Gry Komputerowe

88%

Magazyn IO

90/100

Reset

8,5/10



pochodzenie Ziemia, koniec XX wieku
przeznaczenie wywoływanie stanuzadowolenia i satysfakcji
zawartość czysta akcja
cena 79 zł
termin wrzesień
język polski
Niebezpieczeństwo doskonałej zabawy potęguje obecność płytki z
pierwszą częścią gry. Zaskakujący jest zupełny brak opłaty za ten
element pakietu!

GRATIS!

W opakowaniu niespodzianka:

pełna wersja
pierwszej części
gry MDK w polskiej
wersji językowej!

SPRZEDAŻ WYSYKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

BIOWARE
CORP

Interplay

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;

Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Interplay Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. MDK, logp MDK, Interplay, logo Interplay, BioWare i logo BioWare są zastrzeżone.

- Wysokie rabaty i oferty promocyjne
- Najtańszy koszt wysyłki- 4.95 zł
- Płatność przy odbiorze
- Profesjonalną i miłą obsługę
- Krótki czas realizacji 2-7 dni roboczych
- Dostawę w ciągu 24-48h (za dopłatą)
- Dostawę w dniu zamówienia (w Warszawie)
- Solidne zabezpieczenie przesyłki
- Gwarancje na oferowane produkty
- Akceptujemy karty kredytowe
- Ceny zawierają Vat

(022) 863 76 72

Planeta Gier
ul. Łopuszańska 117/123 lok. 516, 02-457 Warszawa
e-mail: planeta@planetagier.com.pl
zamówienia przyjmujemy:
pn - pt od 8 do 18 w soboty i niedziele od 9 do 15



www.planetagier.com

PLANETA CLUB - PLANETA CLUB - PLANETA CLUB - PLANETA CLUB

Planeta Club

10% TANIEJ !!!

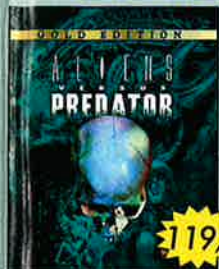
Oferta tylko dla klubowiczów

I Ty możesz kupować gry o 10% taniej i brać udział w super promocjach tylko dla klubowiczów. Wystarczy, że przylączyysz się klubu Planety. Formularz zgłoszeniowy i regulamin klubu otrzymasz wraz z zamówieniem. Dla dotychczasowych klientów oferta specjalna uczestnictwa w klubie. We wrześniu tylko dla klubowiczów do każdego zamówienia Reflux PL w prezencie oraz przedstawione obok gry po rewelacyjnie niskich cenach. Promocje nie łączą się. Oferty ważne do wyczerpania zapasów.



Majesty
The Last Crusade
PL
65⁹⁹ 79⁹⁹

NASZE PROPOZYCJE - NASZE PROPOZYCJE - NASZE PROPOZYCJE



W OFERCIE RÓWNIEŻ - W OFERCIE RÓWNIEŻ - W OFERCIE RÓWNIEŻ

AGE VENTURA PL	59	COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	49	GANGSTERS	90	LEGO RACER PL	90	ROLLER COASTER TYCOON MISJE PL	36	SUPERHERO 2000	99
ADAS I PIKAR BARNABA PL	59	COMBAT FREESPACE PL	80	GARFIELD-TWOJE KOMKOSY	35	LEMINOS PAK PL	40	ROADRACER TYCOON DE LUXE	29	SWAT 2	99
AGE OF EMPIRES 2	194	CORSAIRS PL	59	GRAND PRIX 3	99	LEW LEON PL	40	RAILROAD TYCOON 2 pl	93	SWAT 3	145
AGE OF WONDERS	145	CREATURES 2	60	GRAND THEFT AUTO 2 PL + KOSZULKA	95	LIATH - SPIRALNY SWIAT PL	78	RALLY CHAMPIONSHIP	90	SYSTE SHOCK 2	99
AIRLINE TYCOON PL	59	CREATURES 3	89	GRIND CONTROL	55	LIGA POLSKA MAN, 2000 PL	90	RALLY CHAMPIONSHIP 99 PL	90	THE SIMS PL	79
AIROPORT	145	DAIKATANA	146	GUNSHIP	60	LOMAX PL	40	RETURN TO KODORU	60	THEODRACY PL	79
ALIEN VS PREDATOR + MISJE	109	DEMISE PL	89	HALF - LIFE GOLD	89	MDK 2 + MDK 1 PL	79	REZERWOWE PSY PL	45	THEME PARK + THEME HOSPITAL	50
AMERZONE PL	89	DIABLO	59	HALF LIFE GENERATION	146	MIGHT & MAGIV VII PL	79	RIVEN	60	THEME PARK WORLD PL	99
ANNO 1602 PL	89	DIABLO 2 PL	145	HALF LIFE OPOISING FORDE	89	MORTYR PL + KOSZULKA	59	RIVAL REALMS GOLD	59	THIEF 2 - METAL AGE	135
ARMORED FIST 3	117	DIABLO 2 WELFIRE	40	HEROES OF MIGHT & MAGIC III	99	NBA LIVE 1999	59	ROLLERCOASTER TYCOON PL	98	TIGER 2 - TOWNING CARS	109
ATLANTIS 2 PL	60	DIE HARD TRILOGY 2	99	ARMAGGODONS BLADE PL	99	NBA LIVE 2000	59	SAGA GENE WINGKING PL	99	TOMB RAIDER 3	89
ATLANTIS PL	35	DRAKAN	99	HEROES OF MIGHT & MAGIC III 2 PL	75	NEED FOR SPEED PORSHÉ CHEL.	99	SETTLERS 99	99	TOMB RAIDER 3 - GOLDEN MASK	89
AZTEC PL	59	DRIVER	99	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (PL) + MISJE 89	99	NEED FOR SPEED 3	109	SETTLERS 99 MISJE PL	99	TOMB RAIDER 3 + MISJE	89
BALDUR'S GATE- WERSJA ANG.	79	DUNE NUKEM 3D + MISJE	50	HOKUS POKUS ROZOWA PANTERA PL	59	NASCAR 2000	99	SETTLERS 99 PL	33	TOMMY HADDER IV - THE LAST REVELATION	135
BALDUR'S GATE	50	DUNE 2000	50	HOPKINS FBI PL	59	NEED FOR SPEED 4	99	SETTLERS 99 + KOWE MISJE PL	138	TOTAL ANNOVIATION KINGDOMS	99
+ OPWOŚCI 3 Z WYBRZEŻA MIECZY PL	145	DUNGEON KEEPER 2 PL	59	IMPERIALISM II	119	NHL 2000	99	SETTLERS 99 KOWE MISJE PL	40	TRAZOR GATE PL	69
CHOC 2	99	DUNGEON KEEPER + MAGIC CARPET	59	IMPERIAL GALACTICA 2	49	NHL 99	99	SETTLERS 99 MISJA AMAZONEK PL	50	TTAR CIEKAW KORONY PL	99
BROKEN SWORD 2 PL	80	EARTH 2150 PL	80	INTERSTATE 82	99	ODWOŚCI: ABE'S EXODUS	99	SHOGUN PL	169	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000	148
C & C COVERT OPERATION	59	EMERGENCY PL	40	INVICTUS PL	60	OPWOŚCI 3 Z WYBRZEŻA MIECZY PL	50	SIM CITY 2000	50	ULTRIA ASCENSION	139
C & C TIBERIAN SUN	89	FIA 16 (LANE 5)	139	JACK ORLANDO PL	40	PANZER COMMANDER	99	SIM CITY 3000 PL + POPULUS PL	99	UNREAL TOURNAMENT	90
C & C TIBERIAN SUN-FREESTROM	60	FARADON PL	145	JAGGED ALLIANCE 2 PL	59	PANZER GENERAL 3D	89	SIN	99	UNREAL	99
CASE CLOSED PL	90	FAUST PL	59	JAZZ JACKRABBIT 2	50	PANZER GENERAL II	60	SOLIDER OF FORTUNE	178	VAMPIR	189
CASTROL HONDA 2000 PL	59	FIFA 99	58	JAZZ JACKRABBIT 2 + ZIMOWE PRZYGYDOL PL 40	40	PLANT SCAPES: TORMENT PL	145	STAR WARS EPISODE I: PHANTOM MENACE	95	WARCHAMP II DELUXE EDITION	99
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000	117	FIFA 99	59	KINGSTON	89	PUZZA SYNDICATE PL	59	STAR WARS EPISODE I: RACER	95	WARCHAMP CHAOS GATE	60
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 + POLSKA LIGA 59	59	FINAL FANTASY VII	145	KNIGHTS	89	POMPEI PL	60	STAR WARS: FORCE COMMANDER	178	WENHIL CASH PL	99
CLOSE COMBAT 4	148	FLANKER 2.0	89	KNIGHTS AND MERCHANTS PL	40	PRINCE OF PERSIA 1 i 2	89	STARCRASH	89	WING COMMANDERS PROPHETS	99
COLIN MCCRAE RALLY	89	FLOOD - PL (4 CD)	59	KRONKI CZARNEGO KSIEZYCA PL	59	PRINCE OF PERSIA 3D	89	STARCRASH BLOOD WOLF	75	WORMS ARMAGEDDON PL	99
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES	89	FREESPACE 2 PL	68	LEGO CREATOR PL	40	QUAKE 3 ARENA	175	STEEL PANTHERS III	60	WY 2 FORTNERS	59

NAJWIĘCEJ NAGRÓD - NAJWIĘKSZE SZANSE - NAJWIĘCEJ NAGRÓD



Zamawiając grę przed premierą otrzymasz: dwie pełne wersje gier, książkę fantasy oraz gadżet z gry.

Wzēmiesz takē udział w losowaniu jednego z trzech komputerowych zestawów kina domowego DVD i dwudziestu nagrōd pocieszenia. Planowana premiera: Grudzień 2000



Jeżeli Baldur's Gate
pochłonął Cię bez reszty to
licewind Dale jest obow-
iązkową pozycją w Twoim
zbiórce. Jest to nowa
propozycja twórców Baldur's
Gate.

Zamów grę przed premierą a otrzymasz Knight & Merchants PL
Planowana premiera:
Wrzesień 2000



SPRZEDAŻ HURTOWA



tylko dla firm ● tylko dla firm
tel./fax (022) 863-79-56, 863-22-59
ardsoft@ardsoft.com.pl, www.ardsoft.com.pl.

Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa

Obyś żył w ciekawych czasach!

To takie stare chińskie porzekadło - a właściwie przekleństwo. "Ciekawe czasy" to zamęt, zamieszanie, rewolucja, upadek starego porządku, ogólny bałagan, bezprawie i tym podobne atrakcje. Nie da się ukryć, że my w Polsce od mniej więcej 1980 roku żyjemy w takich właśnie paskudnie ciekawych czasach. Zaiste, zazdroszczę nieraz tym nacjom, których przedstawiciele nie boją się rano otworzyć gazet czy wysłuchać dziennika w TV. A u nas... ech, no co tu mówić. Wystarczy popatrzeć, posłuchać tego czy innego polityka... strach się bać.

Oto na przykład dowiedziałem się, że nasi ustawodawcy zmodyfikowali prawo autorskie. Teraz jest już znacznie surowsze, bliższe europejskiemu itd. Piractwo jest już przestępstwem, nie wykroczeniem. Cool. Nawet pojawili się ludzie z radia, by dowiedzieć się, coż my na ten temat sądzimy. I co? I naturalnie nic. Poszedłem sobie na giełdę, popatrzeć jak to teraz błąd strach pada na handlarzy. A tam nasi i ormiańscy "maklerzy" w dresach, odświętnie wyżełowani, jak sprzedawali, tak sprzedają. Organizatorzy bardzo sprawnie ściągają kasę za stoliki, jednocześnie nie widząc, co na nich leży. Ot, selektywna ślepotą. Policja zaś intensywnie kontroluje... czy dostawcze busy, zaopatrzone po brzegi kartonami z CD-kami, parkują grzecznie w wyznaczonych miejscach. I wszyscy są szczęśliwi... Ciekawe Czasy.

Mamy też - ostatnio - ciekawe czasy w naszej branży. Pojawiło się kilka nowych pism, kilka ciekawych inicjatyw sprawa, że teraz gracz może kupić coraz lepsze gry po coraz niższej cenie. Kottuje się tu niezłe - ale to akurat zdrowy ferment; coś się tu dzieje, coś z tego będzie... (Oby tylko nie kolejna wojenka). Co więcej: na całym świecie panuje teraz ogólny sezon ogórkowy. Wicie co to jest? To jest taka nasza branżowa cisza morską. Kiedy nic się niemal nie dzieje. Kto może - wśród producentów, a także - jedzie sobie na urlopy (my, pisarze, niezłomnie tkwimy na posterunkach). A to do Hiszpanii (poza Hiszpaniami, bo ci ciągną do Norwegii), a to w Alpy, a to bodaj w Honolulu się byczą, dranie... :). Wszyscy nabierają sił przed jesiennymi targami ECTS i sezonem świątecznym. A u nas - coś się dzieje! Techland wydał swoje Crime Cities. Podobnie jak w przypadku Exterminacji na premierę poczekaliśmy sobie długo, o długo. Tym niemniej uważam, że skórka była warta wyprawki, a sama gra będzie dobrą wizytówką Polski na Zachodzie. (Warto dodać, że ta recenzja to polska i światowa premiera CC na łamach gazet. Nieźle, nie?) Moje przestaniemy się kojarzyć głównie z "Bison Vodka" vel "Zubrovka" i legalnymi targami nielegalnym sosem. (O ile ci na Zachodzie rozumieją, że istnieje u nas piractwo, to za skarby świata pojąć nie mogą, że wszystko odbywa się poniekąd legalnie i wręcz ostentacyjnie).

Godny uwagi jest też Deus Ex. Powiem tylko, że ma 10/10 - to wystarczająca rekomendacja. A jeśli lubisz System Shock 2, to już powinieneś zaglądnąć na tę 93 stronę. A i Icewind Dale to gra, której nie można przegapić... (Tu pozwolę sobie na odrobinę prywaty i gorąco poleć jeszcze jedną grę: Combat Mission. Nie będę mówił czemu - poczytajcie. Ja tnę w nią non-stop!). No, jeśli tak ma wyglądać sezon ogórkowy, to ja proszę o więcej takich ogórków! To chyba jakaś polska specyfika - u nas wszystko musi być pokrocone... Nawet sezonu ogórkowego nie możemy mieć porządnego i normalnego! (Choć, prawdę mówiąc, troszkę i u nas ogórkami zapachniało; jak popatrzycie na oceny gier, to widać, iż wydostaliśmy z szaf i biurko ostatnie zapasy, odłożone na czarną godzinę).

Miesiąc temu obiecywałem pewne zmiany w CDA. Pojawił się Gameworker. Są już pierwsze opinie, niemal bez wyjątku pozytywne, zatem rubryka ta zapewne już na stałe gości na naszych łamach. Nie oznacza to, że nie będzie poddawana stałym retuszom. Ponownie zatem proszę o odzew - co chcielibyście wiedzieć na tych dwóch stronach - co dodać, zmienić, wyrzucić... Możecie też sugerować, jak nazwać ten dział po polsku; w końcu mamy tę ustawę o ochronie języka - yes or no? Przypominam też o plebiscycie na najlepszą grę ECTS - to już ostatnie dni na to, by zagłosować! (Kupon znajdziecie w numerze z poprzedniego miesiąca - ale możecie też głosować po prostu na kartkach pocztowych). Pamiętajcie, że nie mówicie tylko w swoim imieniu - reprezentujemy całą Europę Wschodnią! (Swoją drogą jeśli Polska i Czechy to jeszcze Europa Wschodnia, a Niemcy i Austria to już Zachód - to gdzie, u diabła, jest ta Europa Centralna vel Środkowa?).

Kolejną zmianą będzie mutacja CDA z DVD zamiast CD (szczegóły w tym numerze). Ale bez strachu - nie oznacza to, że macie gnać do sklepów i kupować czytniki DVD. Będzie CDA z CD, będzie i z DVD. I nie da się ukryć, że w tym drugim będzie więcej demek i wszelakiego dobra. No cóż - w końcu DVD ma wielokrotnie większą pojemność od CD-ka. Zapewne za parę lat wszyscy przejdziemy na DVD... ale póki co, to jeszcze pieśń przyszłości. Posiadacze CD-Romów mogą więc spać spokojnie. Nie braknie Wam paszy dla nich.

Sugerowaliście nam w listach, byśmy poszerzyli kąciki edukacyjne, kosztem poradników "made in England". Postanowiliśmy trochę zaryzykować. I oto macie: uchyło nieco tłumaczonych z angielskiego poradników, zamiast nich poszerzyliśmy kąciki tematyczne. Głównie kursy programowania. Na dodatek dorzuciliśmy kurs HTML. Jakby nie patrzeć, to w perspektywie XXI wieku każdy z Was powinien być z Internetem "na Ty". No ale polskie realia, ceny, polityka panów z TEPSy. Taa... (Cóż poradzić, polityka wypycha się nam na łamy wszelkimi szparami). Ale uczyć się robić strony WWW można i bez podłączenia do sieci! Wcześniej czy później dorwiecie się do wymarzonej Pajęczynki - a wtedy nabyte umiejętności będą jak znalazł. A i w pracy się to może bardzo przydać. (Aha - Action Net też się nieco rozrosł...). Tym niemniej poradniki są, i będą nadal. (CDA ma uczyć nie tylko grania!). Pojawiły się w tym dziale pierwsze rdzennie polskie teksty... Reszta już w Waszych rękach (cały 1 grosz :)). Czekamy na opinie!

Aha - no i serdeczne wyrazy współczucia z okazji końca wakacji...

Pozdrawiają i do lektury zapraszają:

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Sprostowanie

Przepraszamy firmę IM Group za błędy w jej numerach telefonów publikowane przez CD-Action. Prawidłowe numery to: (022) 6422766, 6422768

Przepraszamy Czytelników i firmę Cadena Systems za nieścisłość, która pojawiła się przy opisie Diamond Rio 500. Cena tego urządzenia wynosi 1485 złotych, a nie 125 złotych.

Chochlik



e-mail: cdaaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 52
Wrzesień 2000

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dębnowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452138

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Z-ca Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Jan Jankowski, Maciej Jabubski, Maciej Lewczuk, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smolinski, Mariusz Turowski

Staff Współpracowników Łukasz Bonczol, Piotr Lason, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawicki, Wojtek Tarczyński, Przemysław Ostrowski, Paweł Omelko, Sławek Blyskal, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz, Agnieszka Siejka, Hubert Bartz

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyński, Beata Baratym, Janusz Oziom

Korekta Kazimierz Serwin

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaaction@silvershark.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura Krzysztof Herla

Prenumerata Marek Buczek, tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3452138 w. 110
tel. komórkowy (0) 603075889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3452138 w. 102
e-mail: klinder@silvershark.com.pl

Public Relations, Promocja Małgorzata Serwin
tel. (071) 3452138 w. 204
e-mail: gosia@silvershark.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

FUTURE PUBLISHING POLAND JEST CZĘŚCIĄ THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na
Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodność sposobów zaoszczędzenia czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów www w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc, UK 2000.

Wszystkie prawa zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiuwane, reproduktowane, tłumaczone ani zredagowane do formy elektronicznej czy też udostępniane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



media z pasją

Nakład 200 000



• ZAWARTOŚĆ COVER CD •

Zawartość Cover CD	6
--------------------------	---

• ZAPOWIEDZI •

Blair Witch Project Trilogy	35
C&C: Red Alert 2	26
Championship Manager 00/01	40
Fallout Tactics:	
Brotherhood of Steel	20
Mafia	34
Max Payne	32
Sacrifice	38
Tropico	24
Warcraft 3	30

• RECENZJE GIER •

AI Wars	68
Combat Mission	62
Crime Cities	78
Dark Reign 2	50
Deus Ex	94
Dukes of Hazzard	88
F1 World Grand Prix	48
Icewind Dale	70
Kleopatra: Królowa Nilu	47
Legoland	86
Microsoft Golf 2001 Edition	58
Pompeii	44
Railroad Tycoon II PL	54
Rally Master	82
Roland Garros	56
RollerCoaster Tycoon - Dodatkowe atrakcje	60
SimCity3000 Unlimited	92
Skout PL	84
Sprint Car Racing	69
Suzuki Alstare Extreme Racing	90
Traffic Giant	66
Vietnam: Black Ops	46

• ŚWINKA •

Starcraft	100
-----------------	-----

• SUFLER •

Fallout 2 - cz.2 solucji	102
--------------------------------	-----

• NIE TYLKO GRAMY! •

FreeNet i IRC bez restrykcji	104
Kurs: C++	109
Kurs: HTML	114

Kurs: Pascal	116
Wireless LAN 2	108
Zakładamy własny kanał IRC	106

• MULTIMEDIA •

Disney PIXAR Toy Story 2	136
Disney's Tarzan	136
Historia Polski - quiz	136
Moja pierwsza Biblia	134
Pajęczek 2000 Pro 4.6	137

• PORADNIK •

Cyfrowa fotografia cz.3	156
Cyfrowa muzyka	140
Dyski UltraATA/66	148
Komputerowy żargon	146
Na kłopoty - poradnik	160
Naprawianie Windows	152
Outlook Express	144
Pulpit Formuła 1	154
Skóry - zmień wygląd	150

• SPRZĘT •

ŚWIAT

Direct X	167
Force Feedback	168
Sztuczna Inteligencja	170

POLSKA

Abit VH6 i Asus P3V4X	180
A-Open AK72	183
Asus V7700	178
Athlon 1000	172
CTX DVDR-10X	179
Epson Stylus Color 460	183
Hitachi CM771ET	177
LG LPC-U30	179
Logitech QuickCam PRO	176
Voodoo 5500	173
Wacom Graphire	182
Western Digital 1394 Adapter	181
Western Digital 1394 Hard Drive ...	181
WingMan 4-Port USB HUB	177

• INNE •

Action Redaction	188
Fallout 2 klawiszologia	14
FPP Zone	126
Gamewalker	98
Klub CDA	184

Konkurs wyniki	14
Konkurs BWP	75
Konkurs - sobowtóry	11
Na Luzie	130
Okladka na CD	12
Okladka na CD 2	42
Pomocna Dłoń	128
Prenumerata DVD	76
Przemyslenia	119
Scena komputerowa	122
Star Wars Corner	124
Tipsy	194

AI Wars	68
Blair Witch Project Trilogy	35
C&C: Red Alert 2	26
Championship Manager 00/01	40
Combat Mission	62
Crime Cities	78
Croc [okładka]	12
Dark Reign 2	50
Deus Ex	94
Dukes of Hazzard	88
F1 World Grand Prix	48
Fallout 2 [keyboard]	14
Fallout 2 [solucja]	102
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	20
Icewind Dale	70
Kleopatra: Królowa Nilu	47
Legoland	86
Mafia	34
Max Payne	32
Microsoft Golf 2001 Edition	58
Pompeii	44
Railroad Tycoon II PL	54
Rally Master	82
Roland Garros	56
RollerCoaster Tycoon	
- Dodatkowe atrakcje	60
Sacrifice	38
SimCity3000 Unlimited	92
Skout PL	84
Sprint Car Racing	69
Starcraft	100
Suzuki Alstare Extreme Racing	90
Traffic Giant	66
Tropico	24
Vietnam: Black Ops	46
Warcraft 3	30

Przypominamy, że:

- - gra/program w pełnej wersji;
- - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- - gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
- - gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ślaga-minimum, która umożliwia granie ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga: MAMY NOWE MENU GŁÓWNE! JEŚLI POPRZEDNIE CI NIE DZIAŁAŁO - ZOBACZ CZY TERAZ BĘDZIE LEPIEJ!

Uwaga 2: ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 Mb wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie!

Uwaga 3: nie przejmujcie się "zbyttno" podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować, często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż - teoretycznie - powinna.

Uwaga 4: Jeśli menu nr 2 nie będzie chciało działać, wywołając komunikat, że brak pliku Msvbm50.dll - bez paniki. Zajrzyjcie do katalogu (na CD) CDA menu. Tam jest ten plik. Skopiujcie do Windows/System i jeszcze raz uruchomcie menu (ewentualny restart kompa nie zaszkodzi). Pomoże!

Kolekcja CDA nr 27



Wykryte usterki (bez patcha): rozpoznaje Voodoo 2 8/12 MB jako Voodoo 1 4 MB (ale gra działa!). Gryzie się z niektórymi wersjami Riva TNT.

Konfiguracja minimalna: P133, Win 95, 16 MB Ram, Cdx2

Konfiguracja sugerowana: P166, Win 95, 32 MB, Cdx4, dopalacz

Uwagi: na P200/32 MB/Voodoo1 śmigalo miejscami (640x480) w tempie 70 FPS!

Po prostu bardzo ładna symulacja jazdy samochodem (raczej dla fanów arcade niż realizmu). Jak ktoś chce więcej szczegółów, to w CDA 06/98 jest recenzja... Tu po prostu podam same fakty.

• Co w grze?

- * 16 samochodów o zróżnicowanych możliwościach



- * 18 tras (w tym 1 treningowa + 1 arena multiplayerowa)
- * Dynamiczny system uszkodzeń
- * 4 tryby gry; w tym time trial (z ghost mode),
- * Replay mode
- * 3 ujęcia kamer

• Bajerki:

- * metaliczny lakier
- * animacje tła
- * flary
- * efekty atmosferyczne
- * dym

- * cienie w czasie rzeczywistym
- * dynamiczny system uszkodzeń pojazdów

Gatunek: wyścigi samochodowe
Premiera: 05/99
Recenzja w CDA: 6/98
Ocena: 9 + znak jakości
Grafika: do 1024x768
Paleta: 16 bitów
Multiplayer: tak (3 tryby)
Force feedback: tak
Instalka: ok. 50 MB na HDD
Tipsy: brak (ale jest trener na CD!)
Akceleratory: obsługujące D3D
Muzyka: audiotracki

UWAGA: w wypadku problemów z obsługą dopalaczy np. błędy grafiki, brak obsługi - zainstalujcie patch, który jest



na CD z grą (katalog Patches). Tamże drivery do niektórych kart graficznych.

Polska instrukcja w najnowszym Action Plus!



KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock - 07/98
- pinball

FA/18 Hornet 3.0 - 08/98
- symulator lotu

Eastern Front - 09/98
- turowa strategia

Flying Corps - 10/98
- symulator lotu (I wojna)

Alone in the Dark 3 - 11/98
- przygodówka w 3D

GT Racing'97 - 12/98
- symulator jazdy

Prisoner of Ice - 01/99
- przygodówka (horror)

Motor Mash - 02/99
- zręcznościówka + samochody

FX Fighter Turbo - 03/99
- karate

Spec Ops - 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko

Prost GP - 04/99
- Formuła 1

Dark Colony - 05/99
- RTS w realiach sf

Stonekeep - 06/99
- RPG (klasyka)

Wacki - 07/99
- przygodówka po polsku

Die Hard Trilogy - 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie

Fallout - 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG

EarthSiege 2 - 10/99
- symulacja Mechów

Magic Music Maker 2.0 - 11/99
- program do tworzenia muzyki

Earth 2140 PL SE - 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)

Motorhead - 01/00
- extra samochodówka!

Shogo: MAD - 02/00
- znana gra FPP

Actua Soccer 3 - 03/00
- piłka nożna (symulacja)

Plane Crazy - 04/00
- samolotowa ściganka

Incóming - 05/00
- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)

G-Police - 06/00
- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu

Fallout 2 - 07/00
- sequel GIGAHitu RPG [też gigahit :)]

Croc: Legends... - 08/00
- zabawna platformówka w 3D

Ultim@te Race Pro - 09/00
- symulator jazdy samochodem

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji, całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych, pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 0/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99 itd. Było też WIELE pełnych wersji użytków - np. w 4/2000 coś koło 50...).

Vampire: The Masquerade - Redemption Activision

Wymagania: PII 233, 64MB, Win95/98, DirectX 7, akcelerator



Jak to jest być najpierw myśliwym, a potem zwierzyną? Jak to jest polować na wampiry? Jak to jest być wampirem? Na te wszystkie pytania odpowie Wam to efektowne połączenie gry FPP z RPG (ale więcej FPP). O samej grze pisaliśmy w 08/00. Demo oferuje 1 level w trybie single. Czytajcie dokumentację!!!

Testowane na:

3DFX Banshee
3DFX Voodoo 2
3DFX Voodoo 3

ATI Rage 128
GeForce 256
Matrox G400
nVidia TNT
nVidia TNT2
nVidia TNT2 Ultra

Myszologia (podstawowa) :

LMB	- idź do, mów do, atakuj..., podnieś...
LMB + Shift	- wtórny atak
RMB	- użyj Dyscypliny albo scrolla
LMB na Character + C	- statystyki
LMB na Inventory + I	- inwentarz
1-6	- wybór Dyscypliny
F1-F5	- szybkie używanie przedmiotów

Castles Version 1.0 Crazy Mice

Wymagania: P200, 24 MB, Win 9x/NT, wskazany akcelerator

Coś jak Scorched Earth, Tanks oraz Worms Armageddon. Ciężko opisać zasady - po prostu trzeba wykończyć przeciwnika(ów). Więcej szczegółów w instrukcji. Demo zajmuje 4 MB.



F1 World Grand Prix EIDOS

Wymagania: P166 MMX, 32 MB, Win 95/98, akcelerator

Znakomita symulacja Formuły 1 - ma mnóstwo smaczków, które by długo wymieniać (ale zdaje się, że w tym CDA będzie recenzja tejże gry). W każdym razie demo oferuje 3 tryby wyścigów (wszystkie albo jako arcade albo symulacja), sporo możliwości pogrzebania w opcjach itp. Zabawa jest przednia! Całość zajmuje 70 MB i wstępnie rozpakowuje się do TEMPa.

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie
Shift/CTRL	- biegi
. (*)	- pitstop

Kamery: Insert (*), Pg Up (*), Pg Dn (*), Home (*), Del (*), End (*). Oraz F10/F11/F12

(*) - tylko na klawiaturze numerycznej!



Need for Speed: Porsche Unleashed Electronic Arts

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX 7, 3D akcelerator

Czy tu trzeba coś mówić? 15 dniowe demo najlepszej chyba samochodówki, jaka może być...

Gdyby demo domagało się jakiegoś hasła, wpisz: 14077 TOYS PORK SHOP TEST. Całość zajmuje jakieś 47 MB. Aha: po pierwszej instalce warto zrobić restart kompa, a potem z paska zadań odpalić 3DSetup i ustalić parametry gry.



BANG! Gunship Elite

Red Storm Entertainment



Wymagania: PII 233, 32MB, Win95/98, DirectX 7a, wskazany akcelerator

Efektowna kosmiczna strzelanina w 3D, nieźle udająca, że jest symulatorem :). To tak jakby skrzyżować Incoming z G-Police, a akcję przenieść w głęboki kosmos... Efektowne graficznie (z dopalaczem). Całość zajmuje 33 MB. Klawiszologię macie w menu ale niech tam, mini-ściaga :)

Klawiszologia

A/O/W/S - sterowanie (także kursory i myszka)
G/T - kolejne bronie
1-0 - wybór broni

Freeride Earth

GraphitX

Wymagania: P200, 32 MB, Win 95/98, DirectX, wskazany akcelerator

Coś dla snowboardzistów i skejtołów. Szusujemy po śniegu, kręcąc akrobacje, na takiej dziwacznej desce wyposażonej w motorek. Zaledwie 3 MB - ale zabawa niezła, a grafika bardzo w porządku. Klawiszologia? No nie :). Kursory i spacja. Albo naciśnij F1, F2 - opcje gry. Niezłe.

Ludgers Bad Trip in LavaCandyLand

Lavasoft LTD

Wymagania: P166, 32MB RAM, karta pamięci 8 MB, Win 95/98, DirectX

Mm, pamiętacie Puzzle Bobble, czy coś, co się nazywało Bust A Move 4? Czyli trochę więcej niż Tetris, choć bazujące na podobnej idei. Jakies 3 MB na HDD.

Klawiszologia

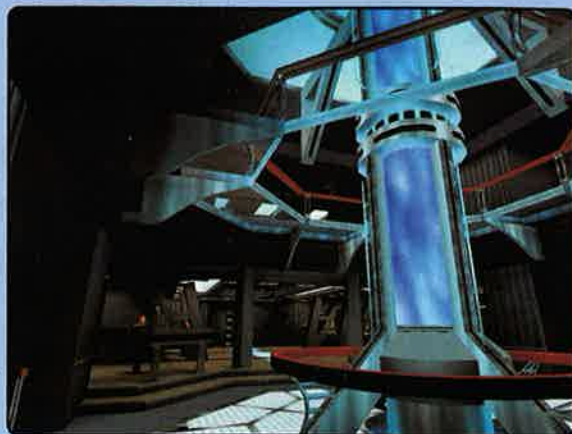
Kursory + spacje - kontrolujesz Ludgera



Star Trek Voyager: Elite Force

Activision

Wymagania: P233, 64MB, Win95/98, DirectX, dopalacz z OpenGL



Strzelanina FPP osadzona w świecie Star Trek na engine Q3. Masz chęć poznać z bliska Borga? Zapraszamy! (O ile masz odpowiedni sprzęt). Demo zajmuje 116 MB na HDD, ale wcześniej rozpakuje się do TEMPa, gdzie potrzebuje - skromnie licząc - 150 MB. Również radzę poczytać dokumentację demo. Mamy tam 2 mapy solo + multiplayer. PS. Gra wygląda LEPIEJ (sporo) niż na screenach. Nie wiem czemu, ale obrazki wyglądają tak jakby gra chodziła w trybie software :(.


Klawiszologia

Kursory	- wiadomo
, i	- strafing
Shift + kursor	- bieg
CTRL	- ognia!
M	- secondary fire
Spacja	- użyj/otwórz
/ i D	- skok
1 - 9	- wybór broni (nie z numerycznej!)
N i C	- kucanie
(i)	- kolejne przedmioty
Enter	- przerywasz filmiki
Tab	- info o misji

Bronie wyjściowe

1 tryb	2 tryb
Phaser	
- mała energia strzału	duża energia strzału
Compression Rifle	
- pojedynczy strzał	duża energia strzału

Powinno działać na:
3Dfx Chipsets (poza Voodoo Rush)
ATI Rage Pro* & Rage 128
ATI Rage MAXX
S3 Savage 3 i4
Savage 2000
nVIDIA Riva 128* i 128ZX
nVIDIA TNT, TNT2
nVIDIA GeForce, GeForce2, GeForce 256
Matrox G400
Intel i740

Dino Crisis

Capcom

Wymagania: P200, 32 MB, Win 95/98, wskazany akcelerator

UWAGA: GRA ZAWIERA SCENY PRZEMOCY. NIE WSKAZANA DLA NAJMŁODSZYCH GRACZY!

Co będzie jak skrzyżujesz Tomb Raider z Parkiem Jurańskim? Ta właśnie gra. Pisaliśmy o niej w 08/00, więc tylko powiem szybko: panienka kontra dinozaur! I jeden cel: przeżyć! Radzę poczytać dokumentację przed rozpoczęciem gry. Odpalać radzę raczej przez "lanuch.exe". Aha, na samym początku, jeszcze w menu, gdy nie wiecie co nacisnąć, naciśnijcie klawisz A. I to będzie to. Demo zajmuje 89 MB. Oferuje aż trzy tryby gry! Original i Arrange oferują nam po 10 minut zabawy. W Operation Wipeout mamy tylko jedną misję do przejścia.

Klawiszologia

Sterowanie	- kursory
wybierz/akcja	- spacja, Enter, C
Zrezygnuj/anuluj	- ESC, V
Inwentarz	- Z
Obrót o 180 stopni	- D
Opcje	- CTRL
Zmiana celu	- B
Broń	- X
Pauza	- F1
F9	- pa pa

UWAGA: po pojawieniu się okna instalatora, z komendą w oknie: \dcrisidemo, wpisujemy przed znakiem \ partycję dysku (z koniecznym dwukropkiem!), na którym chcemy, by się instalowało demo. Jeśli np. chcesz zainstalować to demo na dysku d, to wpisujesz d: - w efekcie mamy d:\dcrisidemo.



Submarines

TERMINAL Studio

Wymagania: P100, Win 95/98,

Prosta zręcznościówka - ty polujesz na U-booty, one polują na Ciebie. A na to wszystko trzeba 7 MB. Klawiszologia? ech - kursory w lewo/prawo i w dół, by spuścić bombę głębinową.



Player Manager 2000

Anco

Wymagania: P200, 32 MB, Win 95/98, DirectX, wskazany akcelerator

Hmmm... całkiem niezły i skomplikowany manager piłkarski (łącznie z obserwacją meczu). W demie - 54 MB na HDD - dostępna jest tylko liga angielska. Tak czy siak - Eld twierdzi, że gierka jest fajna, a ja mu wierzę. Niestety żadnej dokumentacji nie dołączono :(.

Uwaga: opcje dotyczące grafiki gry itd. dostępne są po kliknięciu myszką na górną krawędź ekranu, gdy już wybraлиmy ligę i jesteśmy w samej grze.



21st Century Sailing Simulator

21st Century Publishing

Wymagania: P166, 32 MB, Win 95/98, DirectX

Symulacja żeglowania. Dość skomplikowane - ale do oboyckania. Gdybyś miał problemy z klawiszologią - naciśnij F1. Demo zajmuje 13 MB, oferuje tryb Practice i online'owe wyścigi. Możesz się bawić nim przez 20 dni.



Infestation

Ubi Soft

Wymagania: P200, 32 MB, Windows 95/98, DirectX, wskazany akcelerator.

Jeździmy uzbrojonym pojazdem w TPP/FPP. I strzelamy :). Dostępne 2 światy w solo i 2 tryby gry w multi. Demo chodzi wyłącznie w 640x480. Całość zajmuje 22 MB. Na początku warto uruchomić plik seldisplay.

Uwaga: gra domyślnie instaluje się do TEMPa - ale lepiej wrzucić ją od razu do wybranego katalogu, gdyż potem tak czy siak po prostu się ją odpala - po co więc uruchamiać ją samodzielnie właśnie z TEMP?

KO

Data Becker

Wymagania: PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator

Symulator boks w 3D. **UWAGA: NIE ZGADZAJ SIĘ GDY INSTALATOR ZAPYTA CZY CHCESZ ZAINSTALOWAĆ DIRECTX, GDYŻ DEMKO SIĘ POSYPY!** (Jak nie masz DirectX, to zainstaluj samodzielnie...). Sterowanie tylko z klawiatury.

Klawiszologia:

• Atak - wciskamy i trzymamy LCTRL, po czym naciskamy klawisz (na klawiaturze numerycznej):

- 1 - lewy podbródkowy
- 3 - prawy podbródkowy
- 4 - lewy sierpowy
- 6 - prawy sierpowy
- 7 - lewy jab (*)
- 8 - jab
- 9 - prawy jab

(*) - nie wiem co to oznacza w bokserkim slangu, dla mnie wygląda podobnie jak podbródkowy.

• Obrona - wciskamy i trzymamy prawy Alt, po czym wciskamy klawisze: 1,3,4,6,7,9 - rozmaite bloki i uniki
• Poruszanie się - kursory na klawiaturze numerycznej

Uwaga: gra dość długo "myśli" przy samym początku instalacji (gdy widać obrazek z bokserem). Nic to, przeczekać!



StarKnights

KnightSoft Technologies Inc.

Wymagania: P133, Windows 95/98/NT/2000, 24 MB Ram, IE3 (lub wyżej), DirectX

StarKnights jest kosmiczną strategią (grą shareware), w której wcielasz się w głównodowodzącego flotą statków, prowadząc ją przez generowane komputerowo wszechświaty. Przyjdzie Ci walczyć z innymi graczami, którzy tak jak Ty, postanowili podbić kosmos. Spotkasz inne rasy, z którymi będziesz mógł wymienić towary. Jeśli handel nie jest Twoją najmocniejszą stroną, zawsze można zmniejszyć cudze imperium. Demo oferuje 3 tryby: melee - walka flot w konwencji RTS, full game - czyli handlowka z elementami RTS i multiplayer. A wszystko zajmuje 16 MB. I tu uwaga: jak wejdziecie w net, to powinniście mieć już dostępny patch, który spolszcza tę grę! (A sama gra będzie sprowadzona do Polski, spolszczona i sprzedawana po jakieś 30 zł. Jakby co to patrzcie na: www.starknights.com)



3D Ultra Pinball: Thrillride

Sierra On-Line

Wymagania: P133, 32 MB, Win 95/98/00, DirectX

Pinball, osadzony w wesołym miasteczku. Ekspertem od nich nie jestem... ale grało się niezle. Demo zajmuje 22 MB.

Klawiszologia

Kursory lewo/prawo - flippery
Kursor dolny - strzał
F5 - okno/full ekran



Traffic Giant

JoWood

Wymagania: PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX

Coś w klimatach SimCity i Industry Giant. Zarządzasz publicznym transportem w wielkim mieście. Gra zajmuje około 30 MB.



Hardwood Solitaire II: The Enchanted Decks

Silver Creek Entertainment

Wymagania: Pentium, 16 MB Ram, Win 95/NT

12 różnych pasjansów w ładnej oprawie graficznej i 8 MB na HDD.



Blocks X-termination v1.0

Alhademic Group

Wymagania: praktycznie dowolny PC

Coś jakby kółko i krzyżyk + Tetris. Czyli gierka logiczna. Demo zawiera 10 poziomów. Całkiem sympatyczna muzyka (o ile lubicie MIDI).

Funny Ball 2000

Sergey Pozhilov

Wymagania: każdy PC

Tja, znowu prościutka logiczna - przeprowadź kulkę przez labirynt, odpowiednio ustawiając tworzące go klocki. To takie proste... czyżby? Hm, ten, no... nie do końca. 1,5 MB na HDD można poświęcić. A zabawa niezła i sama gierka w wersji freeware.



4Flush

Stefan Kuhne

Niby to to takie niepozorne... a okazuje się, że to poker, oferujący wiele odmian, ze sporą możliwością ingerencji w wygląd gry i nie tylko. Tak, że jak lubisz pokera - instaluj. To tylko 5 MB...



INDEKS DEM

21st Century Sailing Simulator
3D Ultra Pinball Thrillride
4 Flushs
AD Sames
Bang! Gunship Elite
Blocks X-Termination
Castles
Dino Crisis
Dweep Gold
F1 World Grand Prix
Freeride Earth
Funny Ball 2000
Hardwood Solitaire 2
Infestation
K.O.
Ludgers bad trip in Lavacandyland
Need For Speed: Porsche Unleashed
Player Manager 2000
Sapper 2000
Sim Tower
Star Knights
Star Trek: Voyager Elite Force
Submarines
Traffic Giant
Vampire: The Masquerade-Redemption
Warkanoid

Dweep Gold v1.10

Dexterity Software

Wymagania: P90, 16 MB, Win 9x/00/NT, DirectX

Gra logiczno-zręcznościowa, troszkę nawiązująca do Lemmingów. Musimy przeprowadzić zabawnego futrzaka przez teren najeżony pułapkami. Zabawna, pozbawiona przemocy gierka dla każdego, niezależnie od wieku. Polecam. I tylko dwie kalorie... ech... i tylko 3 MB. PS. Nie mylicie tej gry z bardzo podobną - tytułem - grą, którą niedawno daliśmy na CD. Łączy je tylko ów futrzak...



Warkanoids

KraiSoft

Wymagania: P133, 32 MB Ram, Win95/98, DirectX

Dość brawurowa wersja jednej z najbardziej klasycznych gier w historii - czyli Arkanoidea. Odbijanie piłki paletką, celem rozwalenia muru - wiecznie żywe. I nadal bawi. 19 MB.



Sapper2000

TERMINAL Studio

Wymagania: Pentium, 16 MB, Windows, DirectX

Remake klasycznego Sopera spod Windows. Oprócz podłożenia bitmapy w tle, to większych zmian ja tu nie widzę... 1,5 MB na HDD.

SimTower

Maxis

Wymagania: dowolny PC z Windows.



Jestem troszkę w szoku - TERAZ pojawiło się demo gry, która była sensacją ponad 5 lat temu?! To się nazywa refleks :). Ale nic to, okazuje się, że dobra gra jest zawsze...dobra. Tu możemy wznosić nie całe miasto, ale pojedynczy wieżowiec. Wbrew pozorom nie jest to wcale proste. Dlatego dokładnie czytajcie podpowiedzi komputera podczas gry. Szkoda tylko, że samo demo nie jest za długie... no, ale zajmuje tylko 3,5 MB na HDD.

AD Sames v.1.10

Abroad Design

Wymagania: dowolny PC

Mała i prosta gra logiczna - należy, klikając na klockach, eliminować je z planszy. Demo 7 dniowe.



EXTRAS

- **Bonus I** - jak zawsze ponad 20 MB ikon, zabawnych programików, programów użytkowych, screen saverów, theme paczków, muzyczek, tapet i tym podobnych atrakcji
- **Bonus II** - coś dla graczy. Dodatkowe levele do gier, trainery, edytory, save'y, solucje itp. itd.
- **Pomocna Dłoń** - mnóstwo anonsów do Pomocnej Dłoni.
- **Tawerna RPG** - kącik fanów RPG. Wydanie wakacyjne, nieco więc okrojone (każdy chce wypocząć!).
- **FramZeta 6/99 - internetowy** - bardzo dobry - magazyn poświęcony sf (po polsku).
- **MP3 Zone** - kącik fanów MP3 powraca :)
- **FPP Zone** - autorzy na wakacjach, zatem w tym numerze kącika na CD nie będzie :(. No, ale to tylko w tym miesiącu...
- **Action Mag** - coś dla myślących i lubiących poczytać fajne, ale i kontrowersyjne teksty. Tamże archiwalne AR itp. itd.
- **RTS Area** - kącik fanów RTS. Uwaga: po zainstalowaniu kącika (tak ma instalator) NIE zgadzajcie się na stworzenie skrótu na pulpicie, gdyż inaczej mogą (acz nie muszą) wystąpić problemy z jego uruchomieniem!
- **Scena - demo** (1 m-ce) z Horizon 2000, mag (PL) Legend #2, twórczość czytelników.
- **Klub CDA** - cennik Klubu CDA.

PROGRAMY

- **Windows Media Player** - jak widać; windowsowski player :).
- **DirectX 7.0a** - najnowsza wersja tego czegoś, bez czego demka nie chcą działać.
- **Windows Commander 4.50** - manager plików pod Windows.
- **Intercover** - do robienia okładek na CD (z nadrukami).
- **FastType** - do nauki szybkiego pisania z klawiatury komputera
- **Ultimate Zip Cracker** - do rozpakowywania zabezpieczonych hasłem spakowanych plików
- **Odigo (Radar)** - coś jakby ICQ: jeśli lubisz poznawać nowych ludzi w Internecie, to powinien się zainteresować! (np. wyszukuje ludzi w określonym wieku, o zdefiniowanym nastawieniu, zainteresowaniach itd.). Tym bardziej, że to polska wersja programu. A do tego znacznie ułatwia surfowanie po sieci, odnajdywanie ciekawych stron itd. Długo by pisać - najlepiej sprawdzić w samemu w praktyce!
- **Winamp 2.64** - najnowsza freewareowa wersja doskonałego playera.
- **Windows Blind 1.3** - znacznie modyfikuje wygląd pulpitu Windows - i to na lepsze :).
- **3D FTP 2.0** - nie dość, że można tym ściągnąć z netu ciekawe rzeczy, to jeszcze ładnie wygląda.
- **Goldwave 4.18** - prosty program do obróbki dźwięku
- **Neoplanet 5.1** - alternatywna przeglądarka internetowa.



SOBOWTÓRY

edycja #2

Przypominamy o naszym NIEUSTAJĄCYM konkursie: NA SOBOWTÓRA JAKIEJŚ POSTACI Z GRY.

Nie musi to być akurat Lara. Byle tylko była to jakaś ZNANA postać z dowolnej gry na PC. Konkurs będzie nieustający, co jakiś czas opublikujemy nadesłane zdjęcia, a czytelnicy sami wybiorą zwycięzcę - albo laureatkę? Nagrody... no cóż, postaramy się o jakieś ciekawe nagrody - co to będzie, trudno powiedzieć, ale postaramy się także wykazać pomysłowością.

ZACHĘCAMY DO BRANIA UDZIAŁU W ZABAWIE! DAJ SOBIE SZANSĘ!!! POKAŻ SIĘ 200.000 CZYTELNIKÓW!

No dobra, tyle części oficjalnej - a oto nowe zdjęcia. Jak na razie same dziewczyny i same Lary Croft się trafiają....

Ps. Od razu też informujemy że, choć znamy zamiary [nie mylić z "wymiary!"] tych Lar, nie dzielimy się nimi z żadnymi czytelnikami. No chyba, że któraś z Lar wyrazi zgodę na publikację swego adresu. Ew. możemy tylko przekazywać im Wasze listy. Piszę to dlatego, że było już paru chętnych do nawiązania bliższej znajomości z Anetą :). A przecież ustawa o ochronie danych osobowych obowiązuje w najlepsze...

Warunki konkursu?

- Liczba zdjęć - nieograniczona [co nie znaczy, że macie wysłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze]
- Każde zdjęcie powinno być podpisane [od tyłu] nazwiskiem autora, jego adresem; na wszelki wypadek możecie też zaznaczyć kogo odgrywacie :P
- Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: Ja [tu imię, nazwisko], oświadczam, iż jestem autorem nadesłanych zdjęć [ew. "to ja jestem na tych zdjęciach"] i godzę się na ich publikację na łamach CDA
- Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą [także na dyskietkach!], jak i emailami [z subjectem: Sobowtor!]
- Plebiscyt na sobowtóra będzie miał miejsce na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależna od ilości nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra [Kwartal? Półroczna?]. I Wy wskażecie komu przyznać ten tytuł i nagrodę.



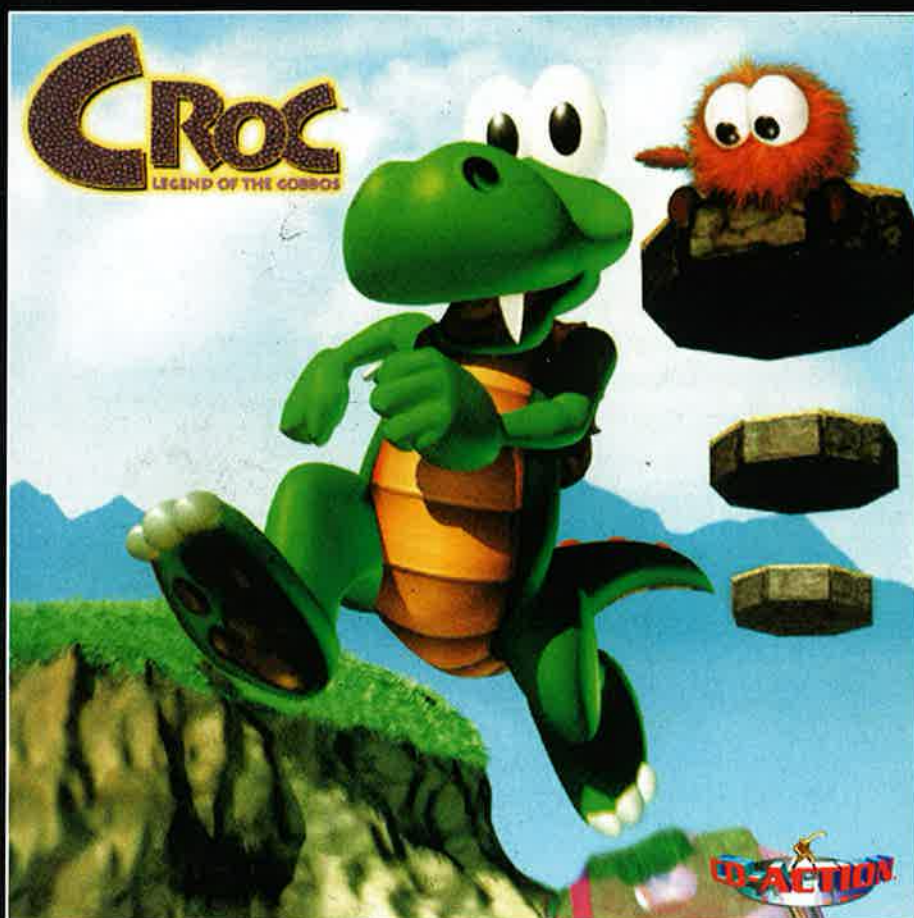
podpisano "dziewczyna Pawła Dziedziula".
Wiek nieznany. Nadesłał Paweł Dziedziul.



Justyna Ślimak, Przemyśl, lat 12.
Nadesłała Justyna.



Patrycja Lipska, Ostrołęka, wiek nieznany.
Nadesłała Patrycja.



**W Klubie CD-Action
kupisz komputer
taniej niż na giełdzie**



Zajrzyj na stronę

184

Przejmij sprawy w swoje ręce na ogromnym liniowcu pełnym odlotowych panienek.
Tylko od ciebie zależy czy przyjemnie dołyniesz do celu...

Wieża Na Fali LARRY 7

W roli głównej Jerzy Stuhr!



SPRZEDAŻ WYBYKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl



SIERRA™

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Fallout 2 klawiszologia

Options Esc	Help F1	Volume Down F2	Volume Up F3	Save F4	Load F5	Quick Save F6	Quick Load F7	F8	Main Menu F10	Screen- shot F12
Sneak Skill 1	Lockpick Skill 2	Steal Skill 3	Traps Skill 4	First Aid Skill 5	Doctor Skill 6	Science Skill 7	Repair Skill 8	9	Decrease Brightness -	Increase Brightness =
Automap Tab	Q	W	E	R	T	Z	Y	U	PIPBoy Pause P	PIPBoy Options O
Caps	Attack A	Skill Index S	D	F	G	H	J	K	Inventory I	Load L
Shift	> <	PIPBoy Clock Y Z	Main Menu X	Character Screen C	Active Items B	Active Item Mode M	Mouse Mode M	Rotate Counterclockwise /	Rotate Clockwise -	Date + Time -
Ctrl	Alt	Alt	Combat: End Turn					Alt	Ctrl	

Num	7	4	1	0
+	8	5	2	
*	9	6	3	
-				

Rozwiązanie konkursu

z CDA 05/2000

Troszkę poczekaliście na ogłoszenie wyników konkursu - no cóż, wakacje, urlopy, ogólny młyn i parę innych rzeczy troszkę nam pokrzyżowały plany. No, ale lepiej późno niż wcale. Zatem na początek prawidłowe odpowiedzi.

1. Tak, w Q3 można sobie pograć w trybie singleplayer.
2. MP3 to skrót od MPEG (Motion Picture Expert Group) - 1 Audio Layer - 3.
3. W rolę Lary Croft wcieli się w filmie Angelina Jolie.
4. CDA osiągnęło 100.000 egz. w marcu '99 [nr 34/99].

Konkurs nie był trudny - nadeszło mnóstwo odpowiedzi. Najwięcej problemów mieliście z pytaniem nr 2. Wielu z Was odpowiadało, co to jest MP3. A nam chodziło o rozwinięcie skrótu, a nie definicję... No, ale nieważne. Oto lista laureatów:

Łukasz Gadomski, Ząbkowice Śląskie

Mariusz Jarosiewicz, Warszawa

Kasia Stawarz, Łagiewniki

Dawid Schulz, Piła

Grzegorz Dubiel, Dębica

Nagrody-niespodzianki wyślemy pocztą. Uwaga: ponieważ zdarzało się już, że nagrody ginęły po drodze, prosimy, aby każdy z laureatów wysłał nam kartkę pocztową z potwierdzeniem odbioru przesyłki. Te zaś powinniście otrzymać maksymalnie w ciągu miesiąca od momentu pojawienia się tego numeru pisma w kioskach.

Rozpocznij najbardziej zadziwiającą podróż swojego życia...

The Longest Journey

Najdłuższa Podróż

„Miłośnik gier przygodowych z pewnością się ze mną zgodzi, że otrzymujemy produkt, przed którym rzecz należy „Chapeaux bas, monsieur!” (tłum. czapki z głów Panowie). Gra jest bowiem ucieleśnieniem snu o grze przygodowej w starym, dobrym stylu.”

CD Action - Ocena: 10/10

„Jest to znakomita gra, którą polecam wszystkim entuzjastom przygodówek – umożliwi Wam ona odpoczynek od dziwacznych rozwiązań nowoczesnych gier-hybrid i przeżyłcie wspaniałą przygodę w klasycznym stylu.”

New S Service - Ocena: 8/10

Wspaniała gra przygodowa po polsku na czterech płytach CD ROM już wkrótce w sprzedaży w cenie 99 złotych.

4CD



Wersja polska i łączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69

www.wirtualny.com.pl



Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Peca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74; tel. (0-22) 519 69 10

© 2000 FUNCOM. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM.



49

PL



79

PL



79

PL



GRATIS



89



95

PL



99

PL



119

PL



69

PL



159

PL



159

Wśród osób, które do 30 września zamówią grę Diablo II zostanie rozlosowanych 3 figurki Diablo. W sprzedaży również angielska wersja gry Diablo II.

NASZA OFERTA



49

PL



49

PL



49

PL



49

PL



69

PL



69

PL



69

PL



69

PL



69

PL



79

PL



79

PL



79

PL



79

PL



79

PL



79

PL



79

PL



79

PL



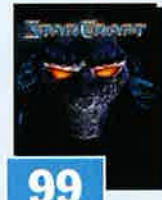
89

PL



99

PL



99

PL



99

PL



99

PL



119

PL



119

PL



119

PL



119

PL



159

PL



159

PL



159

PL

FIGURKI Z POSATCIAMI Z GRY DIABLO II - CENA 49 ZŁ/SZT. WYS. 15 CM.



DIABLO



BARBARIAN



UNRAVEIER

JUŻ DZIŚ ZAMÓW
BEZPŁATNY KATALOG

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, 36-cio stronicowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz mega-konkursy!



KARCIANKI

CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

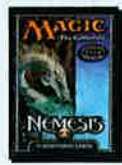
- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.



47



15



15

MAGIC THE GATHERING

Szоста edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy. Dwie talie po 40 kart, zasady gry w języku polskim, podręcznik gry MIG w języku polskim

DODATKI DO GRY

MAGIC THE GATHERING

MERCADIAN MASQUES

W sprzedaży zestaw uzupełniający zawierający 15 kart oraz 75 kart.

15 kart - cena 19 zł
75 kart - cena 47 zł

DODATKI DO GRY

MAGIC THE GATHERING

NEMESIS

W sprzedaży zestaw uzupełniający zawierający 15 kart.

15 kart - cena 19 zł



19



23



49

NAJNOWSZY DODATEK
DO GRY KARCANEJ
MAGIC THE GATHERING
PROPHECY

W sprzedaży zestaw 15-isto kartowy.

PLANESCAPE: TORMENT
UDRĘKA

Książka napisana na podstawie bestsellerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie Planescape.



Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart. W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny
świat

adres

Tel. (0-22) 519 69 69,
fax : 519 69 70, www.wirtualny.com.pl

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadzety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.



ICEWIND DALE PL

Icewind Dale to kolejna niezwykła gra twórców „Baldur's Gate” i „Planescape: Torment”. Fascynująca wyprawa w świat magii i miecza, smoków oraz niesamowitych zjawisk. To gra, która powstała na podstawie powieści zatytułowanej „Trylogia Doliny Lodowego Wchru”. Fascynująca przygoda, której akcja osadzona została w roku 1281 wprost oszołomi Cię możliwościami eksploracji ogromnych miast, świątyni, głębokich lochów, podziemnych jaskiń, przerażających wlezień, prastarych ruin i wielu innych lokacji. Przy pomocy magii i wiernych przyjaciół (Twoja drużyna może się składać z 6 osób) stawisz czoła najbardziej niebezpiecznym potworom. Czy jesteś gotowy podjąć to wyzwanie?

99 PL

+ gra **KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA**
o wartości 69 złotych

GRATIS

ICEWIND DALE PL

Zamawiając przed premierą otrzymasz: Pełną wersję gry „Kroniki Czarnego Księżyca” o wartości 69 złotych.

PREMIERA: WRZESIEŃ 2000



Baldur's Gate II PL

Kontynuacja najlepszej gry RPG wszech czasów. Baldur's Gate II oferuje: ogromny świat Forgotten Realms znany z pierwszej części gry powiększony o nowe, olbrzymie przestrzenie, wielu nowych znanych z książek bohaterów i mnóstwo wspaniałych przygód.

159 PL

+ gra **TZAR**
o wartości 69 złotych

GRATIS

BALDUR'S GATE II PL

Zamawiając przed premierą otrzymasz: starter Magic the Gathering oraz pełną wersję gry „Tzar”.

UWAGI!
Osoby, które zamówią u nas w terminie do 10 grudnia 2000 grę Baldur's Gate 2 wezmą udział w losowaniu dwóch wspaniałych komputerów multimedialnych.



PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000



GRAND PRIX 3 PL

Kolejna część znakomitego symulatora wyścigów Formuły 1. W grze odnajdziesz wszystkie aktualne tor wyścigowe, stajnie wyścigowe oraz ich kierowców.

99 PL

Zamawiając przed premierą weźmiesz udział w losowaniu kierownicy do PC

PREMIERA: WRZESIEŃ 2000



THE LONGEST JOURNEY PL

Znakomita gra przygodowa w pełnej polskiej wersji językowej. Jako April przytyśz niezapomniane przygody w olbrzymim świecie. Do gry dołączona jest pełna wersja gry przygodowej Aztec w polskiej wersji językowej - GRATIS.

99 PL

Zamawiając przed premierą na pewno nie pozalujesz. Szczegóły już wkrótce.

PREMIERA: WRZESIEŃ 2000



THE SETTLERS IV PL

Kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę”. Całość osadzona we wspaniale wyidealizowanym świecie z mnóstwem nowych elementów.

NAJTANIEJ W KRAJU! PL

Zamawiając przed premierą na pewno nie pozalujesz. Szczegóły już wkrótce.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep Internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

**PRZECZ
INTERNET
NAJTANIEJ
W KRAJU!
SPRAWDŹ
NAS!**

WWW.WIRTUALNY.COM.PL



WIRTUALNY
sklep internetowy

X-GR za **29.90**

FANTASYCZNE
kiño akcji

Kawaii

MAGAZYN BOGATO ILUSTROWANY

PIERWSZY POLSKI MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

www-kawaii-com-pl



Dwie wielkie premiery,
mnóstwo informacji
o filmach i twórcach.
Wszystko to w najnowszym
numerze "Kawaii".

Conan the kawaiian

Już w sprzedaży.

PRZEŻYJ DRAMATYCZNĄ PRZYGODĘ W POMPEJACH TUŻ PRZED WIELKĄ ZAGŁADĄ!

W rolach głównych

Wiesław Gołas, Jan Kobuszewski i Jan Piechociński

POMPEI

Już w sprzedaży!

LEGENDA WEZUWIUSZA

Adrian Blake prowadzi życie, o jakim wielu mogłoby tylko marzyć. Jest znakomitym sportowcem, podróżnikiem oraz znanym i cenionym geologiem. Adrian poświęcił życie swoim dwóm wielkim pasjom: żonie Sofii oraz podróżom w najbardziej egzotyczne miejsca.

Po powrocie z jednej z wypraw z przerwaniem stwierdza, że jego żona... znikła! Blake podejrzewając działanie sił ponadnaturalnych przegląda stare manuskrypty, mając nadzieję, że właśnie tam trafi na rozwiązanie zagadki. Po przewertowaniu opasłych tomów, dowiaduje się, że aby spowodować powrót Sofii musi ocalić jej uosobienie żyjące w innych czasach oraz miejscu. Po wypowiedzeniu zaklęcia bogini Ishtar, Blake przenosi się do Pompejów, do roku 79. Jest 20 sierpnia - 4 dni przed wybuchem Wezuwiusza... W kompletnie obcym mieście odnajduje w końcu Sofię, jednak ta... zupełnie go nie pamięta! Adrian stał się dla swojej żony całkowicie obcą osobą! Blake wpadł w naprawdę duże tarapaty - będzie musiał zdobyć serce Sofii i nakłonić ją do opuszczenia Pompejów, zanim wulkan zniszczy miasto w morzu ognia i popiołów...

- Niesamowity klimat, nieuchronnie nadeciągającej apokalipsy - olbrzymiej erupcji Wezuwiusza, która kompletnie zniszczyła Pompeje.
- Nieliniowy scenariusz, pełen momentów grozy, humoru oraz nieoczekiwanych zwrotów akcji.
- Realistyczna grafika oraz niesamowicie dokładna rekonstrukcja Pompejów pozwala zajrzeć we wszystkie najciekawsze miejsca tego tajemniczego miasta.
- Fotograficznej jakości grafika stworzona za pomocą najnowszej technologii CINview

- zapewnia swobodne poruszanie się oraz rotację pola widzenia o 360 stopni.
- Do gry dołączona jest encyklopedia na temat Pompejów opracowana przez wybitnych specjalistów w tej dziedzinie. Znajdziesz tam ciekawe informacje temat historii, sztuki, architektury oraz życia codziennego w tym słynnym mieście.
- Profesjonalna polska wersja językowa z udziałem znanych polskich aktorów.
- Przystępna cena - 79 złotych - za wspaniałą grę przygodową mieszającą się na 2 płytach CD !!!

Przeżyj dramatyczną przygodę jako obywatel wirtualnego miasta Pompeje!



WAKACYJNA PROMOCJA!

W pierwszym nakładzie gry POMPEI znajdziesz niespodziankę: Pełną wersję wspaniałej gry strategicznej **SAGA: Gniew Wikingów** w pełnej polskiej wersji językowej.



Spiesz się - taka okazja nie zdarza się co dzień!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wydawnictwo dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Zupełnie Nowe!

• KŁOPOTY EIDOS

Wiem, że to dziwne brzmi ale nawet taka firma jak EIDOS ma problemy z kasą. Ponoć wrzucili strasznie dużo szmalu - mówi się coś o 28 mln \$ - w produkcję Daikatany. No i wyszło na to, że się przejechali (i nie tylko na niej, bo w sumie mają 60 mln \$ strat). Zatem mogą nawet trafić pod młotek... (Podobno zęby ostrzy sobie Infogrames - szykuje jakiś MILIARD \$ na tą transakcję). Swoją drogą nie przeszkodziło to szefostwu w wypłaceniu jednemu z twórców Tomb Raidera premii w wysokości... 6 mln \$. Zresztą bossowie sobie też nie żalują kasy. Tja... Lapmy co się da, zanim nas nie wykupią? :)

• IL-2 I BLUE BYTE

Wspomniana kilkakrotnie realistyczna symulacja Il-2 (najlepszy samolot szturmowy II wojny światowej), robiona przez Rosjan, znalazła wydawcę - firmę Blue Byte. I dobrze, bo zapowiada się dobra i oryginalna gra. Premiera - wiosna 2001. Przypomnijmy w skrócie: możemy być pilotem lub strzelcem pokładowym. 21 modeli samolotów, walki powietrzne i - głównie!!! - ataki na cele naziemne,



dokonywane z niskiego pułapu. Możliwość "demołowania" praktycznie wszystkiego co widzimy na ekranie. Kampanie, misje solowe i misje błyskawiczne. 32 osoby w trybie walki powietrznej i 16 w trybie cooperative. Edytor misji. Realistyczny system uszkodzeń i lotu. Zmienne warunki atmosferyczne. Klimat!!!



Wież o rodzącym się w bólach kolejnym Falloucie wywołała w moim przypadku wpierw radosne wyszczerzenie się, które jeszcze w trakcie zapoznawania się z prawdą objawioną przez Black Isle zmieniło się w dzikie tango radości z holubcami i kurczakiem Jedi'ego - Barnabą w zębach. Tak się bowiem dziwnie składa, że gry te darzę wyjątkową, dla „współzawalców” (których liczba wzrosła dziwnie ostatnimi czasy ;)) całkowicie zrozumiałą estymą. To jeden z nielicznych tytułów, w których idealna treść napotkała idealną formę, co bez wątpienia czyni z Fallout 1 i 2 (obydwa u nas!) kamień milowy, na którym choćby i na moment przysiąć powinien każdy mieniący się graczem.

Gem.ini

Wstęp powyższy miał za zadanie wyjaśnić, dlaczego na widok słowa Fallout w przedstawianym tytule zacząłem bić własnym światłem. Światłem - uściślijmy teraz - które przygaśło na moment, kiedy zorientowałem się, że nie chodzi wcale o Fallout 3 (ech, dammit...) - do produkcji tego ludzie z Interplaya nie chcą się jak dotąd przysiąć. To jednak, jak

być może pamiętacie, nie przeszkodziło mi w niemal przegryzieniu Barnaby na pół (Jedi by mi tego nie wybaczył...). Zadaniem całego tekstu poniżej będzie uzasadnienie mego karygodnego zachowania - dopraszam się łaski, proszę szacownego grona...

Zacznijmy może od tego, czym nie ma być Fallout Tactics. Otóż z całą pewnością nie będzie, jak zdaje się sugerować tytuł, role-playem. Będzie turową grą taktyczną ukazaną w rzucie izometrycznym - słowem: kolejnym tytułem, jaki wymieniany będzie jednym tchem z Laser Squad, UFO (czy jak chcą tego bracia Amerykanie - X-Com), Jagged Alliance czy Chaos Gate. Ten ostatni tytuł pojawił się nieprzypadkowo - to właśnie jemu Fallout Tactics wydaje się być najbliższy (nawiasem mówiąc - niewielu ludzi, jak się zdaje, pamięta w ogóle o Warhammer 40K: Chaos Gate i Braciach Marines walczących z Chaosem... A niesłusznie - to IMO jedna z lepszych gier tego typu!).

Ci, którzy pamiętają jeszcze konającego Zymrana wiedzą już więc, że jakkolwiek Fallout Tactics role-playem określić nie sposób, nie oznacza to jednak, że całkowicie odciął się on od swych korzeni. Fakt bowiem - w opisywanej grze dowodzi się drużyną uzbrojonych po zęby najemników (do 6 spośród 30 do wyboru) z tytułowego i znanego już z poprzednich Falloutów Bractwa Stali, a ci w walce, a nie w zagadkach znajdują radość. Ale jako że ich akcje mają miejsce w tym samym, świetnie znanym - choć odrobinę różniącym się od naszego, to jednak swojskim - świecie postnuklearnego opadu radioaktywnego, a w trakcie gry jej bohaterowie podlegać będą staremu jak świat role-playów rozwojowi, śmiało stwierdzić można, że Tactics będzie bardzo bliskim krewnym dwu poprzednich. Przykładowo: zachowane zostaną spotkania losowe, i dialogi z NPC-ami, a kto wie - jeśli tak, to być może i handel oraz targowanie się?

Zresztą - po co daleko szukać: przesłanką każącą wierzyć, że zapewnienia o pokrewieństwie z rodziną RPG nie są wcale przesadzone, jest to, że wszystkie misje (a jest ich 38) powiązane będą fabułą. Warto tu dodać, że do ukończenia gry wystarczy zaliczenie 20 z nich - pozostałe sub-questy to jedynie szansa na ujrzenie czegoś



więcej, lepsze zrozumienie tego, w co jesteśmy uwikłani, czy wreszcie na zdobycie dodatkowego doświadczenia lub broni. A myślenie perspektywiczne, jak się okazuje, bardzo się w grze opłaca - tu bowiem wynik jednej z misji będzie wpływać na przebieg kolejnych! Na marginesie rozważań zdaje się, że Jagged Alliance 2 bardzo pomogło autorom FT w sprecyzowaniu wizji i planów...

Akcja gry, z tego co jak dotąd wiadomo (gdyż Chris Taylor, „usta” tego odłamu Interplay, nieodmiennie odpowiada na tego typu pytania zwrotem „spoiler answer”) rozgrywa się w czasach Fallout 2. Obszar operacyjny jednak nie będzie pokrywać się z tym, co już znamy - nasz bohater rozpocznie swą wędrówkę w Chicago i najogólniej mówiąc nie wybierze się na zwiedzanie zachodniego wybrzeża,



więc zapewne nie dane nam będzie zobaczyć ziem NCR, bądź odwiedzić starej dobrej V13. Skoncentrujemy się jednak na walce jako takiej, bo to ona jest tu zdecydowanie najważniejsza. Rozstrzygana będzie tak jak do tej pory w Falloutach: było: w turach i z wykorzystaniem systemu punktów akcji. W przeciwieństwie jednak do role-playów, w czasie walki grający sprawuje pełną kontrolę nad każdym z 6 członków zespołu. Dzięki temu możliwe będzie precyzyj-

nie wyznaczanie ról w teamie i, co chyba ważniejsze, spełnianie zadań - celów danej misji. Profili tych ostatnich zaś ma być kilka - od standardowych 'zdobądź', 'broń', przez 'zwiadź' i 'patrol', po 'znajdź', czy nawet 'śledź' i 'złap w pułapkę'...

Wachlarz zachowań i animacja postaci w FT znacznie różnić się będą od tych zapamiętanych z Fallout. Cechą szczególną bohaterów, naturalną w chwili, gdy kulki świszczą koło uszu, będzie to, że mogą już teraz przykucnąć czy nawet położyć się (naturalnie pełzanie czy przesuwanie się w przyszłości również odegra zapewne niejednokrotnie istotną rolę...). Wreszcie też - wzorem JA2 będą oni mogli wspiąć się na budynki i stamtąd razić niewidocznych dotąd wrogów. Jeśli zaś chodzi o „wnętrze” postaci, to oprócz tego, że w malowniczy sposób będzie materializować się jako efekt trafień (poprawiona tabela lokacji i trafień krytycznych), to - idąc śladem role-playów - postacie (a na pewno nasz bohater) nadal znać będą pojęcia 'perk' czy 'cecha'. (Prawdopodobnie możliwa będzie, po odpowiedniej konwersji, gra postacią z np. F2).

Skoncentrowanie się twórców na potyczkach i bitewkach jako czynnika, od którego zależeć będą

Zupełnie Nowe!

• TRZY FILMY Z LARĄ

No no, panowie producenci się rozochocili :). Angelina Jolie wystąpi nie w jednym, a w trzech filmach o przygodach Lary Croft! To już pewne. Ale dalszych szczegółów brak :(. Póki co.

• M.O.U.T. = SHRAPNEL

Gierka, mająca być czymś w stylu sequela SpecOps 2, ale z akcją rozgrywającą się głównie w mieście, w przyszłości (rok 2025...), zmieniła tytuł z M.O.U.T. 2025 - na Shrapnel. Ponoć tak jest łatwiej go zapamiętać :). Gry możemy oczekiwać gdzieś na przełomie roku 2000/2001. Bardziej jednak real-



nym terminem jest wiosna przyszłego roku. Planowane są też dodatki - np. pack z misjami dziejącymi się w niskiej grawitacji, na księżycach Wenus! To, że Wenus w ogóle nie ma księżyców chyba nie jest tu problemem? :)). Wydawca? Zombie, bo ktoś-by?

• 1.000.000 DIABLOFANÓW?

W ciągu nieco ponad 2 tygodni od daty premiery, Blizzard sprzedał 1.000.000 egz. Diablo 2. Ciekawe ile z tego w Polsce! Jakby jeszcze doliczać wersje giełdowe...! Czy to dużo czy mało - sprawa względna. W każdym razie Diablo 1 sprzedało się w sumie w 2 mln. egz... więc źle nie jest.



Zupełnie Nowe!

AIRFIX DOGFIGHTERS

Niedawno pisałem o grze mającej odtwarzać walki... modeli samolotów. Dziś wiemy, że premiera ma nastąpić w październiku, a grę wyda Octagon Entertainment.

SOF DLA DOROSŁYCH

Ilość krwi i przemocy w grze Soldier of Fortune sprawiała, iż w Kanadzie grę tę przeniesiono z ogólnodostępnych półek w sklepach na specjalnie wydzieloną i niedostępną dla małoletnich półkę z filmami itp. "tylko dla dorosłych".

dalsze losy naszego bohatera & Skwidoczne jest również w tym, że dodano kilka czynników, których w roleplayach nie było, a które na sam przebieg i wynik walki mają niebagatelne znaczenie. Wspominałem już o tym, że walczący mogą padać, nie wspominałem jednak, że w momencie, gdy padną na skutek śmiertelnego postrzału, możliwe będzie ich „podniesienie” - reanimacja, możliwa dopóty, dopóki umierający znajdować się będzie w nieznanym dotąd stanie - „dying”. Nie wiadomo, jak twórcy FT zamierzają rozwiązać ten problem - do

mego wejścia na kurs kolizyjny z piechotą, czyli po naszymu próbie wbiecia kołami w asfalt! Wreszcie coś, czego jak dotąd zawsze brakowało, a na co teraz położono ogromny nacisk, bez mała tworząc z tego drugą grę - tryb multiplayer. Ten zaś sam w sobie niesie sporo nowości...

Przede wszystkim - w czasie gry potykać się może do 6 graczy (każdy z nich kontroluje do 6 bohaterów) - istnieje tu możliwość gry w trybie współpracy. Aby odróżnić teamy od siebie, przyjmą one różne barwy (Jagged Alliance: Deadly Games się kłania), aby zrównoważyć szanse - każda z postaci na podstawie swej charakterystyki otrzyma pewną wartość punktową (jak w stołowych bitwniakach). Przyznam się jednak, że niezbyt jak na tę chwilę rozumiała jest dla mnie formuła gry multiplayer. Wychodzi na to, że walki toczyć się będą naturalnie w turach, ale zarazem - w pewnym sensie równocześnie, a ściślej - tak, by żaden z graczy nie nudził się oczekując na to, jak jego sieciowy przeciwnik,

korzystając z własnej tury wróci ze spaceru z psem i robi sobie herbatę...

Jak należy to rozumieć? Moim zdaniem tak, że jeśli jeden z graczy wykonuje czynności (porusza się, strzela) to w tym samym momencie drugi z graczy może przygotowywać swój plan - wydawać polecenia, które zostaną wykonane w jego turze. A planowanie takie, jak się zdaje, będzie niezbędne - na każdą z postaci przypadać będzie bowiem zaledwie po parę sekund... Cóż, zdaje sobie sprawę, że wielbicielom serii ciężko będzie przestawić się na walkę „na czas”, jednak nie można nie dostrzec zalet tego systemu - wydanie rozkazu oczekiwania na sposobność tzw. „opportunity shot”, bądź zaplanowanie (i niezmodyfikowanie rozkazu) rzutu granatem w miejsce, skąd przeciwnik zdążył się już ulotnić niewątpliwie dodać walce realizmu...

W podsumowaniu tej wydłużającej się zapowiedzi zamierzałem początkowo zawrzeć wyłącznie dodatkowe informacje, których jednak jak na tę chwilę nie da się w żaden sposób potwierdzić (np. zaimplementowanie podobno genialnej AI, czy wieść, że Interplay



X-TENSION

Egosoft ukończył swój dawno obiecany dodatek do X-Beyond the Frontier. W Anglii pojawi się on dla dnia, w USA w początku jesieni. Są tam nowe mi-



sję, 30 nowych statków, autopilot, nowa metoda nawigacji, zdalna kontrola statku, poprawiona grafika, nowe rozkazy, upgrade'y statków itp.



SPEC OPS PLATINUM

W sierpniu pojawiła(?) się platynowa (proponujemy by wydawać jeszcze brylantowe...) wersja Spec Ops. Zawiera: Spec Ops + Spec Ops Ranger Team

tej pory bowiem zejście poniżej liczby 0 HP-ków oznaczało bezapelacyjnie śmierć.

Kolejnym novum w walce będzie wykorzystywanie... pojazdów! Tak jest - w FT posłużą one, nie tylko jako środek transportu (skracać czas podróży nawet do 3 razy), ale również jako zewnętrzny pancerz i miejsce zamontowania ciężkiej broni... Zainteresowani ucieszą się zapewne z tego, że istnieje ma perk - kierowanie pojazdem, użyteczne w przypadku np. świadomości



sposobi się również do wydania dodatkowych misjon packów a nawet edytora plansz), ale, do licha - przecież to Fallout i należy mu się coś więcej! ...Zaraz - czy to na pewno wciąż Fallout? I tu dochodzimy do sedna - czy to wciąż stary dobry (ba, doskonały!) role-play, czy raczej coś na kształt strategii? Na to pytanie mogę odpowiedzieć tylko tak: nie dbam o to - kocham i Fallout i Jagged Alliance 2, więc po prostu musi podobać mi się coś, o czym wszelkie znaki na niebie i ziemi mówią, że będzie połączeniem ich obydwu. I wiecie co - pozwolę sobie na wystąpienie w obronie Interplay, którym zarzuca się „sprzedanie” marki Fallout: jak dla mnie mogą nawet, idąc w ślady Lucasfilm, sprzedawać pluszowe maskotki mutantów i ghouli - jeśli będzie to szło w parze z nowymi Falloutami, a te utrzymywać będą poziom tych dwu pierwszych - jestem za. □

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
MicroForte/Interplay



[opisy gier](#)
[kody do gier](#)
[recenzje](#)
[solucje](#)
[drivery](#)
[nowinki](#)

Prowadzimy także sprzedaż hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl

przez Internet TANIEJ!!



SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE®

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 23 sierpnia 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-miesięczną prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, konieczne z dopiskiem C09 na adres: TimSoft_75-016_Koszalin_skr._pocztaowa_211@poczta.onet.pl

NOWSKI GIER PO CD-ROM	COMMANDOS	00.00	Final Fantasy VII	159.00	Indiana Jones & Infernal Machine	199.00	NEL STORM	93.95	Rollercoaster Tycoon PL	69.00	Tachyon: The Fringe	129.00
n - nowski i zapowiedzi, n - hity	Commandos-Mission 2	99.00	FINAL LIBERATION	69.95	Industry Giant	39.00	NHL'99	59.00	Sage Racer of Vikings PL	79.00	Target PL	99.00
	Cool Pool	69.00	Fire Zone PL	29.00	Insane Speedway 2	39.00	Nightmare Creatures	39.00	Schizm PL	159.00	Team Apache	69.95
3 W 1 P.	Corsairs PL	69.00	Flanker 2.0	99.00	Interstate '82	29.00	Nocturne	159.00	Schizm PL wersja DVD	159.00	Theme Park World PL	109.95
A.D. 2044 PL	Creatures 2	99.00	Flat Combat (Jane's)	159.00	Invincible PL	159.00	Normal Soul	159.00	Scorchia	19.95	Theocracy PL	99.00
AES3 Expressions	Creatures 3	99.00	Flight Unlimited 3	99.00	J.B. - przygodówka PL	99.00	North vs South	99.00	Seacraft Rally 2	99.00	Thief II: The Metal Age	159.00
Ace Ventura-Pol Odkrywkę PL	Creatures Adventures	69.00	Flight Unlimited 3	159.00	Jack Orlando PL	49.95	Nomad	119.00	SeaRays	99.00	Thief:The Dark Project	99.00
ACM 1918 PL	Croc 2	109.00	Flyod FL	69.95	Jagged Alliance 2 PL	69.95	Odołek i Boberek-Na Letnią Olimp. PL	69.00	Semper Par	49.00	Thrift Ride	99.00
Atlas i Pirat Barnaba	Dalkalnia	139.00	N Flying Heroes	159.00	Jack Jackrabbit 2 PL + dod. Pozioły	49.95	Operational Art Of War	49.00	Sprinter Core	69.95	Through Binigade	39.00
Ages of Empires 2 + poradnik PL	Dark Order Warhammer	59.95	Force 21	159.00	Jack Jackrabbit 2 Zimowa Przyg.	49.95	Pandemonium 2	99.00	Sethlers 2 Maje PL	19.95	UCK 2	99.00
Ajaj of Wonders	Defenders USA Deluxe	159.00	Fortress Commander	39.00	Kiss Psycho Cinema	159.00	Phantom General 3	69.00	Sethlers 3 Last Assault	129.00	Ultimate Soccer	99.00
Akhtiga PL	Delta Force	99.00	Forward Racing	79.00	Kiss Psycho Cinema-Nightm.Child	159.00	Panzer General 3	99.00	Sethlers 3 Micie PL	99.00	Tombs Raider 4-Lost Revelation	159.00
Alphita PL	Demise PL	99.00	Formula 1 - 2000	119.00	Kleopatru PL	99.00	Panzer General II	69.00	Sethlers 3-Quest of Amazons PL	99.00	Tombs Raider II-Micje	99.00
Alpha Centauri	Descent 3 PL	79.00	FreeSpace 2 PL	79.00	Knights & Merchants PL	49.95	Panzer Generals3 Berlin to Moscow	99.00	Sethlers III + Micje + koszulka	149.00	Tombs Raider Unfinished Business	99.00
Ambernet Conquest PL	Destiny Derby II PL	99.00	FreeSpace: Welika wojna PL	99.95	Kroniki Czarnego Księstwa PL	69.00	Phantasmas	99.00	Sethlous PL	19.95	Total Annihilation - Kingdoms	69.95
Anno 1602 PL	Devil Inside PL	29.90	Freeway 2	99.00	Kscary i Tektury PL	69.95	Shogun PL	69.95	Shadow Operations	159.00	Train Town	99.00
Anno 1602 PL	DIABLO	39.95	Gabriel Knight 3: Lords of Sacred	159.00	Kucpiec PL	39.90	Shadows Watch	159.00	Shogun PL	119.00	Trailers Gate PL	79.00
Armored Fleet 3	DIABLO 2 PL+mountain+CD z muz.	129.00	Gangsters	99.00	Lands of Lore 3	69.00	Shogun PL	119.00	Siem City 3000 PL	79.00	Trailers Gate PL	79.00
Armenian i Obelisk Konta Cesarz PL	Dishto Hellfire Pack	49.95	GeMedieval PL	49.95	Larry 7	59.00	Ship Syndicate PL	69.95	Siem City 3000+Populus PL	109.00	Tracyon Tycoon Deluxe	39.00
Atlantis 2 PL	The Die Hard Trilogy 2	79.00	Glorious 17 PL	69.95	Larry's Collection (części 1,2,3,4,5) (8	99.00	Shipscape: Torment PL	59.00	Siem Hunter Commander Edit	69.95	Tribal Race	99.00
Attalus PL	Discworld Hunt 2	79.00	Grand Prix 3	79.00	Lawrence Man-Kossiar Universe	99.00	Slender West 2 PL	59.00	Siem Hunter Commander Edit	69.95	Viper	99.00
B-17 Flying Fortress	Dogs of War	109.00	Grand Prix Champ. J.H. Y8.	69.00	Legio Creator PL	99.00	Pompeii PL	79.00	Siem City 3000 PL	59.95	Wizards-Legend of Faith PL	49.95
Bayez	Dogz 4	69.00	Grand Prix Legend	69.00	Lego Loco PL	99.00	Populous 3: The Beginning PL	59.95	Siem City 3000 PL	79.00	TURK 2	79.00
Baldurs Gate Micje PL	Drakan	99.00	Grand Prix World	99.00	Lego Racer PL	99.00	Premier League Football Man. 2000	109.00	Siem City 3000+Populus PL	109.00	Tzar PL	69.00
Baldurs Gate 2 Micje PL	Driver	59.99	Grand Theft Auto 2 PL + koszulka	99.00	Logo Stachy PL	99.00			Siem Hunter Commander Edit	69.95	UEFA Champions League 2000	159.00
Baldurs Gate 2 PL	Earth 2000 3D + Nowa Micje	109.00	Grand Theft Auto 2 PL + koszulka	99.00	Legend of the Dragon PL	99.00	Simion's Soccer 2 PL	99.00	Siem Hunter Commander Edit	69.95	Ultimate Soccer	99.00
Battle of Steel	DUNE 2000	69.00	N Ground Control	159.00	Legionist Pak PL	49.95	Przekleństwa Ziemi PL	39.95	Siem's PL	119.00	Ultra Fighters	39.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gubble 2 - Zylot Querst	35.00	Liath-Wind Spiral PL	89.95	Quake 3 Arena	179.00	Siem City 3000 PL	69.00	Unreal	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 98	49.00	Quake i Offering	89.00	SINSTAR	99.00	Unreal Tournament	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	SIN EXTREME	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69.00	Skunk & Mages PL	69.00	Uprising	99.00
Battle of Steel	DUNGEON KEEPER 2 PL	59.00	Gunship	99.00	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00	Quest for Glory V: Dragon Fire	69				

Zupełnie Nowe!

Bravo, Spec Ops 2: Green Berets + 25 nowych leveli. Do tego upatchowano grafikę i AI wrogów.

• LETNIE TOP 10

1. Diablo 2
2. Diablo 2: Collector's Edition
3. The Sims
4. Icewind Dale
5. Who Wants To Be A Millionaire 2nd Edition
6. Roller Coaster Tycoon
7. Shogun: Total War
8. Deus Ex
9. Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies
10. Starcraft

Powyżej: lista najlepiej sprzedających się gier w USA w czasie lata.

• UBI SOFT KUPIJE ACTIVISION?

Takie są niepotwierdzone na razie plotki - a mówią o przejęciu przez US 75% udziałów Activision. Na razie obie strony nabrały wody w usta.

• ANA I CHRONOX? :

EIDOS ma problemy finansowe... to już wiecie. W efekcie bossowie EIDOSa przycisnęli ludzi z Ion Storm, by się pośpieszyli... Co zaowocowało tym, że gra Anachronox zostaje podzielona na dwie zupełnie oddzielne gierki (w scenariuszu w tym miejscu następował totalny zwrot akcji i przeniesienie bohatera w inny wymiar - czy jakoś tak). Dzięki czemu pierwsza część gry wydajnie już lada chwila.

• CO PO SHOGUNIE?

Wiedomo tyle, że intensywnie pracują już nad nową gierką, zdaje się że na tym samym engine ale osadzoną w zupełnie innym klimacie. Więcej mają zdradzić na targach ECTS 2000, które mają miejsce na początku września. Zatem poczekamy...

Tropico

Poniższa zapowiedź ucieszy jednych czytelników, natomiast innych zasmuci. Uraduje tych, którzy kochają wszelkiej maści SIM-y, a w zły humor wpadną wielbiciele Railroad Tycoon 2. Oto bowiem twórcy tej znakomitej gry, zamiast się wziąć za trzecią część RT, postanowili stworzyć coś w trochę innym klimacie. Swemu nowo narodzonemu dziecku nadali nazwę Tropico.

Ulver a.k.a. Eld

Klimat klimatem, ale całość chodzi na podrasowanym engine Railroad Tycoon 2. Tym razem jednak gracz ląduje na obskurnej wyspie gdzieś na Karaibach i obejmuje "urząd" dyktatora. Cel gry jest oczywisty. Uczynić z maleńkiej wysepki raj na ziemi, a przy okazji odłożyć na swoim koncie w Szwajcarii kilka milionów zielonych. Ot, taki zwykły żywot przeciętnego dyktatora w Ameryce Środkowej i Południowej.

Do zwycięstwa prowadzi kilka dróg. Na początku gry wybierasz, czy chcesz być dyktatorem polegającym przede wszystkim na swojej armii, czy też wolisz postawić na rozwój rolnictwa lub turystyki. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby wypośrodkować owe "zalety" przyszłego dyktatora. Grunt, abyś zaistniał tak jak Castro czy Noriega i ich wzorem stał się postrachem sąsiadów. Ale tylko postrachem, gdyż armia, którą dysponujesz służy do zupełnie czegoś

innego niż walka z sąsiednimi krajami. Odgrywa rolę strasza. Będziesz zatem budował i dbał o mieszkańców swojej wyspy, a nie walczył. Budynków, jakie możesz postawić, jest około stu. Od hotelu, pola golfowego, restauracji i kasyna dla turystów poprzez plantacje bananów, tytoniu, cukru, aż po bank, uniwersytet, destylarnię rumu i fabryki cygar. Jak sam widzisz, dróg rozwoju Twojej wyspy jest dużo. Wybudujesz wysokiej jakości kompleksy turystyczne, to zawitają do Twojego raju bogaci turyści z wypchanymi szmalęm portfelami (miałem na myśli karty kredytowe).

W rzeczy samej, nie jest to jednak takie proste jak się może wydawać. W przypadku turystów, sporym problemem mogą się okazać Twoi podwładni, a konkretnie ci z nich, którzy nie żyją na odpowiednim poziomie. Decydują się oni wtedy na przestępczy proceder i okradają turystów, co jest jednoznaczne z tym, że następnym razem taki pokrzywdzony turysta wybierze się na Hawaje, zamiast na Twoją uroczą wysepkę. Jeszcze innym zagrożeniem dla turystów mogą być rebelianci, których nie zabraknie w Tropico (wszak przewroty w krajach łacińskich są na porządku dziennym). Dlatego należy budować także budynki wojskowe i wysyłać na ulice i obrzeża miasta patrole wojskowe. Niestety, nasi miłusińscy ziomkowie sprawiac

budynki? Jeżeli koło fabryki wybudujesz pub, to możesz być pewny, iż część pracowników zamiast zająć się pracą, będzie spędzać czas przy małym jasnym. I jeszcze jedno, turyści muszą się jakoś dostać na Twoją wyspę. Lotnisko, drogi, port to

wszystko kosztuje całą masę pieniędzy. Tak czy inaczej, cała filozofia Tropico opiera się na typowym schemacie SIM-ów. Potrzebujesz tylko dwóch rzeczy: ludzi i pieniędzy.

Grę rozpoczynasz z zaledwie dwudziestoma podwładnymi. Jednak w czasie gry ich populacja systematycznie się rozrasta. Postaci jest bardzo dużo. Są farmerzy, profesorowie, żołnierze, dziennikarze, robotnicy etc. Każda z postaci posiada około czterdziestu atrybutów takich jak np. upodobanie polityczne, zadowolenie z wykonywanej pracy, status społeczny etc. Atrybuty te bezpośrednio wpływają na ich zachowanie. Twoich podopiecznych podzielono na trzy kategorie (niejako kasty). Przynależność do danej kategorii zależy od tego, jaką szkołę ukończył człowieczek. Postacie, które nie ukończyły żadnej szkoły zostają dokerami, farmerami, górnikami, prostytutkami i robotnikami. Osobnicy po szkole średniej trafiają do takich zawodów jak: sklepikarze, nauczyciele, księża. Po otrzymaniu dyplomu wyższej uczelni mogą natomiast zostać generałami, bankierami, lekarzami i dziennikarzami.

Nie będę się rozpisywał nad grafiką. Jak już wspominałem, została ona przygotowana na engine Railroad Tycoon 2, a z pewnością przynajmniej większość zwo-

będą masę dodatkowych kłopotów. Muszą gdzieś mieszkać i coś jeść. Budujesz dla nich domy i farmy produkujące żywność, a tym samym ubywa Ci kasy, którą mógłbyś przeznaczyć na, powiedzmy, nowy luksusowy hotel. Nie bez znaczenia w dalszej grze pozostanie decyzyja, gdzie stawiać

lenników SIM-ów widziała dzieło programistów PopTop. Nie ma więc sensu nadaremnie pisać o rzeczach oczywistych. Na zakończenie dodam tylko, że Tropico ukaże się jesienią, a w Polsce zostanie wydana zlokalizowana wersja tej gry. Pozostaje nam zatem cierpliwie czekać. □

Tropico
PopTop

• SETTLERS 4 - TESTOWANE

Obecnie 500 beta-testerów pastwi się nad tą grą. O ile nie znajdą jakichś kardynalnych byków, to premiery możemy oczekiwać późną jesienią tego roku. Aha! Jeżeli masz dostęp do Internetu i też chcesz sobie potestować SIV, to kicaj na www.bluebyte.net i zgłoś się na ochotnika. Możesz też zerknąć na firmową stronę Settlers IV.

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez internet a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA TYLKO WE WRZESNIU

Zamawiając programy za minimum:

- **69 zł** - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:



- **119 zł DODATKOWO** dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)

TOMSOFT



ul. Krzywa 4, 05-077 Wesola 4, tel. (022) 773 19 82,(060) 128 23 63,
fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

SKLEP INTERNETOWY:
WWW.TOMSOFT.COM.PL

POLECAMY POLECAMY



119 zł



119 zł

DODATKOWO
wśród wszystkich
klientów którzy
zamówią FIFA 2001
rozlosujemy:
- 5 t-shirtów z
podpisami członków
polskiej reprezentacji
- 5 oryginalnych
joypadów firmy
Electronic Arts
- 20 mouse padów



W naszej ofercie ponadto:

Asterix i Obelix kontra Cezar pl	69	Freespace 2 pl	79	Railroad Tycoon 2	45
Aztec pl	69	Ground Control	159	Rollercoaster Tycoon pl	69
Blair Witch Project 1	99	Half-Life Gener. + T-shirt	159	Rollercoaster Tycoon misje pl	45
C&C: Worldwide Warfare	119	Heavy Metal: FAKK 21	159	Settlers 4 pl	tel.
Championship Manager 2000	125	Hokus Pokus Różowa Pantera pl	69	Star Trek: Klingon Academy	tel.
Civilization 3+mouse pad+plakat	89	Hugo pl + T-shirt gratis	99	Starcraft	99
Commandos 2	tel.	Kiss - Psycho Circus	159	Swat 3: Elite Edition	159
Croc 2	109	Konung - Legend of the North pl	99	Tachyon	99
Crime Cities pl	99	Liga Polska Manager 2000 pl	99	Thief 2	149
Dark Reign 2	179	Magix MP3 Maker pl	tel.	Time Commando + LBA 2	65
Driver	75	Magix Music Studio Gen. 5 pl	tel.	Traitors Gate pl	79
Earthworm Jim 3D pl	tel.	Might & Magic 7 pl	79	Transport Tycoon De Luxe	45
Earth 2150 pl	89	Morty pl + t-shirt	69	Tzar pl	69
Faust pl	79	Need for Speed 5 Porsche	119	Vampire	199
Fifa 99	65	Odyseja w poszuk. Uliksesa pl	tel.	Wehikul Czasu pl	79
Final Fantasy 8 + Mouse Pad	159	Panzer Gen.3D: Berlin to Moscow	99	Worms Armageddon	69

PC SPEED DRIVE 319 zł

Po raz
pierwszy
w tej cenie
z opcją
wstrząsową!
PROMOCJA
mikrofon STEREO
GRATIS !!!



SUPER CENA!!!

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Zupełnie Nowe!

•BANG! GUNSHIP ELITE

Red Storm Entertainment ukończył już prace nad swoją symulacją walk w kosmosie. Gra ma do zaoferowania 19 misji, w 3D, w mocno kolorowym - patrz obrazy - kosmosie. W grze ma być kupa zupełnie nowych rozwiązań technicznych, mających dodać grze realizmu, dynamizmu i podkręcających jakość grafy. Tak czy inaczej już powinna trafić na sklepowe półki, więc łatwo będzie zweryfikować obietnice producenta w praktyce... (zresztą powinien być jej demo na tym CD).



•STRZEŻ SIĘ, NABYWCO!

W drugim kwartale 1999 r. Jan K. kupił na warszawskiej giełdzie komputerowej kopię programu Auto CAD 14 za kwotę 25 zł. Wartość rynkowa programu wynosiła wówczas 5.100 DEM (około 10 200 zł). Sąd Rejonowy w Ostrowi Mazowieckiej uznał, że oskarżony Jan K. kupując nielegalny program działał w celu osiągnięcia korzyści majątkowej i skazał go na karę grzywny. Ponadto, Jan K. został zobowiązany do naprawienia szkody poprzez zapła-

No cóż, wygląda na to, że po raz kolejny wypadnie nam wrócić na stare (nie) dobre śmieci. Prawdę mówiąc, przy takich powrotach zawsze towarzyszy mi cień niepewności i wątpliwości. No, bo z jednej strony tak nie ma to, jak sprawdzona gra - jeśli ma dobrą fabułę, cieszącą oczy grafiki, dobre, udźwiękowienie, klimatyczną muzykę i sprawny engine, nawet, jeśli spędzi się nad nią wiele godzin, zawsze po jej zakończeniu pozostaje pewien niedosyt. Żal, że to już wszystko. I wtedy chciałoby się widzieć kontynuację takiej gry (i to jak najszybciej!), byle tylko znów móc zagłębić się w jej świat! Z drugiej jednak strony - odgrzewanie starych programów nie zawsze na dobre im wychodzi. Kontynuacje bowiem mają to do siebie, że często są powielaniem starych pomysłów z niewielkimi tylko - czasem niemal niezauważalnymi - usprawnieniami. I bywa - wcale nierzadko zresztą - że takie robione na odwal się "dzieta" psują smak i wspomnienia pozostałe po oryginale. Wiecie, to tak jakby wychylić "jabłuszko" po wypiciu drogiego - najlepiej francuskiego - wina...

Todbringer

Ludzie z Westwood widać dosięgać zaczęli dna swych kieszeni, gdyż postanowili nas uraczyć kolejną grą z serii Command and Conquer. Wybór padł na Red Alert. W oryginale, jak z pewnością wszyscy zwolennicy serii pamiętają, przyszło nam walczyć w alternatywnej rzeczywistości, opowiadając się po stronie standardowo złych Rosjan z krwiożer-

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

czym Józefem S. na czele, lub też po stronie dobrych, sprawiedliwych i łagodnych jak baranki Aliantów. Cóż - Ci z was, którzy sądzili, że wraz z ostatnią misją Red Alert starcie zostało ostatecznie rozstrzygnięte, tkwił - jak widać - w głębokim błędzie! Oto bowiem zbliża się kolejne starcie pomiędzy dwiema potęgami, a wziąć udział w nim będzie można już najbliżej jesieni! Wtedy właśnie bowiem do sklepów trafić ma kontynuator Red Alert, gra o jakże oryginalnej nazwie: Command and Conquer Red Alert 2.

Co będzie - według zapowiedzi producentów - oferował nam ten program. No więc tym razem teatrem działań będą Stany Zjednoczone. Nasz dyżurny strażnik pokoju został bowiem najechnany przez dyszące żądzą zemsty Imperium Sowieckie. Ponieważ inwazja została znakomicie przygotowana i przeprowadzona, obrońcy ponieśli ciężkie straty i utracili kilka ze swych miast. Biorąc pod uwagę przewagę, jaką szybko osiągnęły wojska inwazyjne, zaistniało realne zagrożenie, że Alianci zostaną całkowicie rozbici. Czy wolność zostanie zdeptana przez podkute buty komunistycznych towarzyszy? Zdecydujesz o tym oczywiście Ty, gracz!

Opowiedzieć się mógłś będziesz - jak zawsze w serii C&C - po obydwu stronach. Jako radziecki dowódca dokonasz inwazji na Północną Amerykę, próbując ujarzmić ją i opanować w imię Matuszki Rosji. Przyłączając się zaś do Aliantów, zmuszony będziesz odprawić Rosjan z kwitkiem, a potem pogonić ich jeszcze trochę przez Europę i skończyć z zagrożeniem raz na zawsze!

No dobra, historia historią, tło tłem, ale idę o zakład, że każdy chciałby wiedzieć,

Zupełnie Nowe!

cenie producentowi programu firmie Autodesk Inc. kwoty 1000 zł oraz do zwrotu kosztów postępowania (w sumie ok. 3000 zł). "Jest to chyba pierwszy w Polsce wyrok skazujący za fakt nabycia pirackiego oprogramowania - komentuje Krzysztof Janiszewski reprezentujący w Polsce międzynarodową organizację Business Software Alliance. "Możemy zaobserwować stopniową zmianę podejścia wymiaru sprawiedliwości do procederu piractwa. Po licznych wyrokach za kopiowanie i rozpowszechnianie nielegalnych kopii nadszedł czas na piętnowanie i karanie użytkowników kradzionego oprogramowania" - dodaje Janiszewski. Jak widać nie tylko sprzedawanie ale i NABYWANIE pirackiego softu może się przykro skończyć. Co wszystkim nabywcom takiego do przemysłu zalecamy...

•ALIENS VS. PREDATORS 2

Gra - podobnie jak część pierwsza - składa się z 3 niezależnych kampanii: dla Obcych, Ludzi i Predatorów. Powiększono jednak obszar kolejnych leveli, poprawiono grafikę i "zagęszczono" klaustrofobiczny klimat. Będzie też można zrobić save'a w dowolnym



miejsu :). Gierka wykorzystuje poprawioną wersję LithTech (wyższą od 2.0 w każdym razie). Możemy się jej spodziewać na początku 2001 roku. W grze pojawiają się nowe odmiany bohaterów - np. marine-grenadier czy ciężko opancerzony Predator (patrz rysunek!).

•STARSHIP TROOPERS

Pamiętacie zapewne ten (raczej średni) film sf? ("Theyyyy coooming - tadadadada!") :) Na jego motywach powstaje gra komputerowa (premiera już niedaleko - jeszcze latem), będąca dynamicznym



shooterem (+ elementy taktyki!), w którym wykańczymy ponad 15 rodzajów wrednych i wielkich roballi. Wydawcą jest Microprose, w Polsce rozpowszechni ją CD Projekt.

rewelacji. Wdług mnie to bardziej prawdopodobna jest wersja ostatnia. Solidne udźwiękowienie z ciekawymi "gadkami" oddziałów oraz sporo tematów muzycznych, ale nic ponadto. Chociaż są to tylko moje prywatne spekulacje; tak naprawdę to nie pozostaje mi nic innego, jak czekać na dalsze wieści z Westwood albo też na wydanie ostatecznej wersji gry. No nic, zobaczymy, co przyniesie przyszłość...

Oczywiście, co też standardowe dla C&C, między misjami pooglądać sobie będziemy mogli niezłej jakości i ciekawie zrealizowane filmy. Ponieważ twórcy zapowiadają kontynuację historii opowiedzianej w oryginalnym Red Alert, nurtuje mnie pytanie, czy pojawi się w filmach mój ulubiony bohater - godny Oscara Kane. Mam nadzieję, że tak, w każdym razie po filmach, znając Westwood i inne gry z tej serii, spodziewać się możemy wszystkiego dobrego. Niestety, na razie twórcy nie ujawniają żadnych głównych nazwisk - czyżby zrezygnowano z zatrudnienia prawdziwych aktorów (jak Michael Biehn oraz James Earl Jones w Tiberian Sun)? Byłoby szkoda - co prawda filmy serii C&C zawsze oglądało mi się dobrze, ale udział "fachowców" jeszcze je uatrakcyjnił i - co tu dużo gadać - podnosił ich poziom.

Możliwy będzie też oczywiście multiplayer i to zarówno przez Internet (do 4 graczy jednocześnie), jak i LAN (do 8 graczy). Wbudowany w program ogólnosiwiatowy system rankingowy ma umożliwić graczom śledzenie ich zwycięstw i porażek z innymi internautami, a specjalny tryb, zwany Worldwide Domination, ma pozwolić na rywalizację w toczącej się wojnie o globalną kontrolę.

To tyle, co na razie wiadomo o tym programie. Jak już powiedziałem, sam do końca nie wiem, czego się po nim ostatecznie spodziewać. Bo z jednej strony - to przecież C&C, żelazna pozycja, kręgosłup w pewnym sensie wszystkich RTS-ów. A z drugiej strony - to ciągle C&C, ciągle ta sama idea, podobna grafika, założenia i pomysł. Boję się trochę, że z Red Alert 2 będzie jak z odgrzewanym danie. Nawet najlepszy obiad z najdroższej restauracji będzie paskudny po kilkukrotnym potraktowaniu go mikrofalówką, prawda? Mam nadzieję, że w wypadku Red Alert 2 tak się nie stanie - w końcu darzę tę serię, jak chyba każdy miłośnik RTS-ów, niemałym sentymentem. A jednak już Tiberian Sun to było dla mnie troszeczkę za dużo. Jak będzie teraz? Cóż - poczekamy, zobaczymy...

Command and Conquer Red Alert 2
Westwood

obszary - bić się przyjdzie na terenach Meksyku, Niemiec, Francji oraz, oczywiście, Syberii. Niestety, już ze screenów widać, że nie odważono się zmienić grafiki pola walki na ładne i ostatnio niemal standardowo wykorzystywane we wszelkich nowych RTS-ach 3D. Mapy to nic innego, jak porządnie narysowane dwuwymiarowe plansze. A szkoda - gra nie zyska przez to tej głębi, dynamiki i swobody ruchy typowej dla najnowszych produkcji tego gatunku. Wygląd jednostek też nie powala na kolana - może trochę lepsze niż w pierwowzorze albo Tiberian Sun, ale jednak nie jest to coś, przy którym nasz potężny GeForce pocifby się z wysiłku. Jeśli chodzi o efekty świetlne i wybuchy - te również zapowiadają się rzetelnie i solidnie, ale nie będą z pewnością cudami tego rodzaju, które osmałyby nam brwi przy co pokazniejszej eksplozji.

Po drugie - kwestia uzbrojenia. Tego ma być - tradycyjnie już - całkiem sporo. Obie strony będą miały do dyspozycji zarówno konwencjonalne jednostki - naziemne, morskie oraz powietrzne, jak też, również wzorem innych gier tej serii, eksperymentalne technologie specjalne. Z nich przykładowo wymienić można urządzenia do walki psychicznej, zaawansowaną broń nuklearną i znaną już technologii Tesla (którą możemy radośnie podpiekać Aliantów) dla Rosjan, oraz chronotechnologię (służy do teleportowania oddziałów), specjalne generatory umożliwiające operację na tyłach wroga, a także urządzenia służące do kontrolowania pogody dla Aliantów (co może być bardzo przydatne np. w wypadku nakierowania na wraże jednostki kilku piorunów). Jak więc widać, całkiem tego sporo (i oryginalnie!); zresztą, ambicją twórców gry jest - jak sami twierdzą - oczarowanie i ciągłe zaskakiwanie graczy niesamowitą i oryginalną bronią, która pojawia się na polu walki, a także taktyką ich wykorzystania oraz obrony przed nimi. Mocne słowa, zobaczymy, co z nich wyjdzie...

Kolejna sprawa to dźwięk. O tym na razie twórcy milczą, a to oznacza, że albo szykują taką niespodziankę, że wszyscy pospadają z krzesel, albo też dokładnie odwrotnie - nie powinniśmy się w tej materii spodziewać żadnych



jak też to wszystko będzie wyglądało, prawda? I tu spotka was "spodzianka" (odwrotność "niespodzianki"); oczywiście (eh, zastanawiam się, czy nie powinienem raczej napisać "niestety") - wszystko odbywać się będzie niemal standardowo dla gier tej serii. Czyli - klasyczny do bólu RTS, jednak z kilkoma, według słów twórców, innowacjami.

Po pierwsze więc, co mi się najbardziej spodobalo - walkę toczyć będziemy w kilku autentycznych, łatwo rozpoznawalnych na pierwszy rzut oka miastach. Wymienić tu można takie metropolie, jak Waszyngton, Chicago, Nowy Jork, Florida Keys, Pearl Harbor. Zwiedzimy też cały Teksas. Jak już wspominałem, w miarę rozwoju, wojna rozciągnie się też na inne



Zupełnie Nowe!

• RING

Tę przygodówkę, wysmakowaną graficznie i dźwiękowo, bazującą na nordyckiej mitologii, recenzowaliśmy już jakiś czas temu. Powracamy do niej, bo ma



się w końcu ukazać na polskim rynku i to naturalnie w języku polskim. Polecamy niekoniecznie tylko hardcore'owym fanom przygodówek - ale jeśli lubisz mroczny, "gęsty" gotycki klimat... to jest coś for You



• BLAIR WITCH VOL. 1

Cóż, tytuł pewnie mówi wszystko fanom horrorów. Ciekawe czy komputerowa wersja będzie równie dużym sukcesem komercyjnym jak film? Producentem jest Terminal Reality. Chłopaki obiecują równie "gęstą" atmosferę co w filmowym pierwowzorze.



I od czego ja mam zacząć tę zapowiedź? Jak napisać we wstępie, że oto wielkimi krokami nadchodzi trzecia część jednej z najważniejszych gier wszechczasów? Gry, która powszechnie - acz niesłusznie - jest uważana za protoplastę wszystkich gier z gatunku Real Time Strategy. Tylko czy W3 sprostą mitowi i zadowoli rzesze fanów? Czy pobije rekord sprzedaży?

Ulver a.k.a. Eld

Odpowiedzi na te pytania poznamy najwcześniej na wiosnę przyszłego roku. Póki co, możemy jedynie podgrzać atmosferę i uraczyć Was kilkoma szczegółami na temat tego, jak Warcraft 3 ma się prezentować.

Fabuła

Akcja Warcraft 3 będzie rozgrywać się wiele lat po wydarzeniach, które miały miejsce w poprzedniej części sagi (o wojnie ludzi z Orkami). Młody Ork Thrall (pamiętacie Warcraft Adventures? Projekt, który, ku rozpaczy wielu, poszedł do piachu. Thrall miał być głównym bohaterem tej przygo-

dówki) zostaje pojmany przez ludzi. Nie-wolnicze życie nie jest jednak w stanie zwyciężyć jego dumy i zła-mać wojowniczego ducha. Dzięki odwadze i przebiegłości udaje mu się zbiec z niewoli. Thrall odnajduje siedliska swoich ziomków i po pewnym czasie udaje mu się zjednoczyć kilka klanów, tworząc związek nazwany Alliance. W oddalonej od ludzkich



Grafika

Fabula Warcraft 3 nie zaskoczy zatem żadnego fana sagi o ludziach i Orkach. Jednak przez sześć lat (Warcraft 2 ukazał się w 1995 roku), które minęły od chwili pojawienia się poprzedniej części, wiele zmieniło się w światku komputerowym. Najważniejszą rewolucją było oczywiście opracowanie

wiosek puszczy powstaje obóz pragnących walki z ludźmi Orków. Nowym przywódcą hordy zostaje wybrany Thrall. Orki powoli odzyskują utraconą siłę militarną i szykują się do wojny z ludźmi. Tymczasem nad rasą ludzką i Orkami rozciąga wizja niespodziewanej zagłady. Z otchłani piekieł nadciąga Burning Legion, armia umarłych i demonów, których celem jest zniszczenie wszystkiego, co napotka na swej drodze.

dopalaczy graficznych. Z tego też powodu programiści Blizzard nie mieli żadnych wątpliwości, iż Warcraft 3 musi rozgrywać się w pełnym 3D. Wszystkie lokacje i jednostki będą trójwymiarowe, a to oznacza konieczność posiadania akceleratora. Na szczęście Blizzard zadbał również o posiadaczy gołych kompów i Warcraft 3 pójdzie w trybie software. Kamera jest umieszczona, podobnie jak w innych strategiach 3D, (np. Myth, Shogun)



Wspaniała gra RTS w sprzedaży już we wrześniu!

„Gdybym miał opisać tę grę w jednym zdaniu, powiedziałbym, że łączy interfejs i wszechstronność Starcrafta, teren i zaznaczanie Total Annihilation, oraz masowe budowanie jednostek jak Command'n'Conquer – i łączy to wszystko w niewiarygodnie wciągającą grę”.

– RTS Domain

Submarine TITANS

dobracena
99
zl
dobracena

profesjonalna polska wersja
PL
CODA
EMULOWANIE

Submarine Titans to strategia czasu rzeczywistego, która pozwala graczowi zostać przywódcą jednej z trzech cywilizacji w stanie wojny: zaawansowanymi technicznie Czarnymi Octopi, potężnymi uzbrojonymi Białymi Rekinami czy tajemniczymi Silikonami. Rozgrywka toczy się w podwodnym świecie, gdzie gracz musi – zarządzając umiejętnie swoimi zasobami – budować jednostki i struktury niezbędne do ochrony przed wrogiem. Gra wzbudziła sensację i entuzjazm graczy na całym świecie, a to dzięki niesamowitym wprost rozwiązaniom technicznym, wciągającej rozgrywce i przepięknej grafice.

Submarine Titans zawiera ponad 100 jednostek i struktur, a także trójwymiarowy teren o pięciu poziomach, który pozwala jednostkom na zastanianie się lub chowanie, np. w jaskiniach czy tunelach. Jednym z najciekawszych rozwiązań gry jest sztuczna inteligencja na czterech poziomach, od prostego po taki, który automatycznie dostosowuje się do klasy gracza: w ten sposób rozgrywką może się rozkoszować zarówno poszukiwacz chwilowej zabawy, jak i doświadczony taktyk.

Grę można uruchomić w rozdzielczości od 800x600 po superwysoką 1280x1024, i to bez użycia karty 3D. Do rewelacyjnej grafiki dołożony jest trójwymiarowy dźwięk, dzięki któremu ułatwiona jest orientacja na mapie. Gracz może nakazywać swoim oddziałom formować się w dowolne formacje, zmieniać perspektywę i widok pola bitwy, wynajdywać własne technologie (aż do 40 wynalazków na cywilizację) czy też nawet kraść obce technologie. Submarine Titans posiada własny edytor misji, włącznie z w pełni programowalnym zachowaniem jednostek, oraz inteligentny losowy generator misji, który zapewnia długowieczność gry.

W trybie multiplayer może grać naraz aż do 24 graczy. Można przerwać rozgrywkę, nagrać ją i kontynuować w dowolnym momencie. Oprócz znanych trybów deathmatch czy teamplay są również między innymi tryby z konkretnymi scenariuszami do wypełnienia. Można również po prostu przyglądać się rozgrywce w trybie widza, i po cichu uczyć się najlepszych strategii.



Wyłączny dystrybutor w Polsce

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją
jako jeden z pierwszych w Polsce.
Zero kosztów wysyłki.

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami!

Zupełnie Nowe!

Obiecują też 1700 linijek dialogów, pełną swobodę ruchów, animację twarzy zgodną z wypowiedzianymi głoskami, niskie wymagania sprzętowe i masę rozmaitych efektów. Całość ma być przygodówką + masa akcji + kupa strachu :).

•SOLDIER OF FORTUNE GOLD

Tym, którym mało tej krwistej gierki FPP, polecamy nabycie wersji GOLD. Dojdzie tam około 20 nowych leveli, poprawi się deathmatch, boty do offline'owych deathmatchów itp. I teraz dobra wieść dla legalnych posiadaczy SoF. Będziecie mogli ściągnąć z Internetu patch, który ugraduje Waszą wersję gry do stanu... no, może nie Gold - ale Silver to na pewno (powiedzmy, że będzie to 80% tego co będzie w Gold). Premiera wersji Gold - już.

•KINGDOM UNDER FIRE

Zapowiadaliśmy kiedyś tę gierkę - rozbudowany RTS. Dziś pora na same konkrety: max. rozdzielczość - 800x600 w 16-bitowej paletcie. 120000 klatek animacji. Efekty świetlne i atmosferyczne.



Dwie rasy (ludzie i ... diabły). 70 postaci o różnych specjalnościach. 7 bohaterów głównych i 10 pomocniczych. Trzy typy surowców. 60 zaklęć. Elementy RPG. Po 20 misji na rasę. 10 leveli + 5 poziomów łochów. 10 minut filmów. Setki broni. Wymagania sprzętowe? P120 + 32 MB = 10 FPS. Ale już Celeron 300 + 64 MB w 800x600 = 35 FPS. A w ogóle to gra wyjdzie w Polsce. I to wkrótce.



swobodnie. Możemy ustawić ją jak nam się żywnie podoba. Jednostki, jak już wcześniej napisałem, chociaż będą przypominały wyglądem znane nam z Warcraft 2, będą renderowane w trzecim wymiarze i wysmienicie animowane. Oczywiście w Warcraft 3 znajdziecie bez porównania więcej jednostek. Blizzard obiecuje również niespotykane dotąd w żadnej strategii efekty użycia różnych broni. Próbkę obietnic programistów możecie ujrzeć na screenach obok.

RTS

czy raczej RPS?

No, właśnie, Warcraft 2 jest powszechnie uważany za ojca wszystkich RTS-ów, a tymczasem Blizzard określa sequel-a jako RPS, czyli Role-Playing Strategy. Myślę jednak, że w tym wypadku nazwa wymyślona przez producentów nie ma najmniejszego znaczenia. Rozgrywkę w Warcraft 3 można niejako podzielić na dwa etapy. Etap pierwszy jest zwyczajnym er-tesem, Gracz zarządza swoimi dobrami, buduje miasta, rekrutuje i organizuje wojska itd. Druga część gry opierać się ma natomiast na zasadach

"rolplejowych". Walka, odbywanie questów, odkrywanie nowych terenów oraz interakcja z napotkanymi NPC. Gra rozwija się stopniowo. Na początku dysponujesz małą bazą, w której masz możliwość rekrutacji podstawowych jednostek. Z biegiem czasu akcja rozwija się coraz bardziej dynamicznie. Produkcja i rozwój przypomina Warcraft 2. Podobnie produkujemy jednostki i rozwijamy się technologicznie. Ma to jednak być nieco ułatwione dzięki przyjemniejszemu interfejsowi. W sumie, do dyspozycji gracza zostanie oddanych około trzydziestu



budynków. Oprócz walczących stron na mapie znajdują się także neutralne miasta, obozy, świątynie itd. Głównym źródłem ekonomii jest złoto. Zdobywasz je poprzez zdobywanie wrogich miast, wykonywanie questów i rabowanie zabitych przeciwników. Później korzyści przynosić będą niektóre budynki.

Herosi i inne jednostki

W grze występuje sześć ras i mnóstwo nowych jednostek. Na razie wiadomo, że można reprezentować cztery strony wojny: ludzi, Orki, Demony i Nieśmiertelnych. Każda z ras dysponuje oczywiście wieloma

różnorodnymi jednostkami i podrasami. Przykładowo, wśród ludzi występują też Elfy, Karły, Orki będą reprezentować również Trolle, Minotaury. Jak w klasycznym RPG, również w Warcraft 3 pojawiają się herosi. Mają oni nie tylko imiona, ale i unikalne zdolności oraz potrafią efektownie dowodzić większymi oddziałami. Będzie ich po sześciu na każdą rasę. Z czasem rośnie doświadczenie, siła i zdolności przywódcze bohaterów. Ten element nie odbiega zatem od innych komputerowych RPG-ów. Podobnie jak w Diablo, gracz zadecyduje o tym, jak rozdzielić punkty otrzymane za uzyskanie kolejnego poziomu doświadczenia. Programiści Blizzard nie zapomnieli oczywiście o latających jednostkach. Niestety, nic więcej poza tym, że się pojawia, póki co nie wiadomo. Ani słowem Blizzard nie wspomina o jednostkach morskich, ale jakoś nie chce mi się wierzyć, że ich zabraknie.

Czekamy?

Odpowiedź na to pytanie jest chyba jednoznaczna. PEWNIE!!! Nigdy nie wybaczę Blizzard zaprzestania prac nad Warcraft Adventures, ale Warcraft 3 zapowiada się tak rewelacyjnie, iż na kilka długich miesięcy (na czas intensywniej gry) zapomnę o tej wpadce. Podoba mi się zwłaszcza to, że Warcraft 3 nie będzie tylko i wyłącznie er-tesem, lecz zawiera sporo elementów RPG. Wszystko wskazuje na to, że doczekamy się doskonałej kontynuacji cudownego Warcraft 2. Krótko mówiąc: byle do wiosny! □

Warcraft 3
Blizzard

Doskonała przygoda w trójwymiarowym świecie już we wrześniu w sklepach!

Kryształowy klucz

Dziwny statek kosmiczny pojawia się na naszej orbicie i wypuszcza kilka satelitów. Równowaga ziemskiego środowiska zostaje zachwiana, olbrzymie morskie fale zalewają kontynenty, wybuchają wulkany. Uratować świat od ostatecznej zagłady może jednak odnalezienie kawałków Kryształowego Klucza, legendarnego obiektu powiązanego z rasą kosmicznych agresorów. W trakcie swojej podróży przez światy pustynne, wodne i zarosnięte dżunglą odkryjesz dziwne ruiny i jaskinie, opustoszałe budowle i tajemnicze artefakty pozostawione przez Obcych. Siadź też za sterami statku przybyszów, którym udasz się na finałowe spotkanie ze złowieszczym nemesis Ożgarem!...

„Kryształowy Klucz”, gra przygodowa bez elementów przemocy, łączy eksplorację z rozwiązywaniem zagadek. Oprócz pięknie stworzonych komputerowo scen i animacji, gra zawiera także oryginalną ścieżkę dźwiękową i pełne 360-stopniowe środowisko wirtualne. Oznacza to, że w dowolnym momencie można obejrzeć każdy fragment otaczającego gracza świata, dzięki czemu zresztą uzyskano udany efekt wciągnięcia w świat gry. Dodatkowo, ciekawa i intrygująca fabuła gry ilustrowana jest spektakularnymi przerwnikami filmowymi.

Erik Peterson z PC IGN, jednej z największych amerykańskich stron internetowych poświęconych grom napisał: „Kryształowy Klucz to nie po prostu dobra gra przygodowa — to wyjątkowo dobra gra przygodowa”.

Nie dziwnego, gra jest bowiem wspinał się popisem wyobraźni: pełna wulkanicznego pyłu pustynia z tajemniczymi ruinami, gęsty las pełen ważnych sekretów, oszalamiające urodą zatopione miasto, mroząca krew w żyłach stacja kosmiczna i cała gama kosmicznych wchłutów... Zapraszamy do poszukiwania Kryształowego Klucza!

- inteligentna i pełna zagadek gra przygodowa bez przemocy
- intrygująca fabuła działająca na wyobraźnię
- piękne renderowane sceny i animacje 3D
- podkreślająca atmosferę ścieżka dźwiękowa
- wiele godzin zabawy przy rozwiązywaniu ciekawych zagadek 3D
- pełne wirtualne środowisko gry: 360-stopni obrotu.



2CD

**DREAMCATCHER
INTERACTIVE**

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa

tel.: (0 22) 864-78-25

Już dziś zamów grę a dostaniesz ją
jako jeden z pierwszych w Polsce.
Zero kosztów wysyłki.

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami!

Zupełnie Nowe!

• FIFA LEPSZA OD STAR WARS

Gry z serii FIFA przyniosły Electronic Arts więcej kasy niż wszystkie gry osadzone w świecie Star Wars LucasArtswi. Brutalnie mówiąc - nic dziwnego. Jak się popatrzy na to, co LucasArts ostatnio usiłuje nam - fanom SW - wbrynąć, to żalostka bierze i człowiek włącza sobie cokolwiek innego :(((.

• B-17 II

Ta gra również ukaze się już wkrótce, więc warto ją przypomnieć: ma to być ultra realistyczny pod każdym względem symulator "latającej fortecy". czyli



bombowca B-17. Możliwa będzie gra w trybie multi, dla 16 ludzi, z których część może się wcielić w członków załogi jednego samolotu (z komunikacją głosową...). To może być niezły czad... a i graficznie zapowiada się co najmniej niezle...



• ACCLAIM I DUCATI

Acclaim Entertainment zawarł umowę ze znaną zapewne fanom dwóch kolek firmą Ducati. W efekcie powstaną co najmniej dwie gry: Ducati Fast Race i Ducati Life. Pierwsza będzie typową arcade'ową ścigalką - 8 torów (na początek) + 3 stopnie trudności + motocykle i zagadka dla blondynów: jakiej firmy? :)) Ta druga to realistyczna symulacja jazdy i kariery motocyklisty.

• POWRÓT TERMINATORA?

Ponoć Arnold, widząc że jego kariera dołuje, zgodził się na powrót do roli Terminatora. Mówiąc krótko: są ploty, że powstanie(?) Terminator 3. A przy okazji filmu planowany jest serial w TV (Jezus, ciekawe czy Arnie też będzie grał główną rolę czy np. wynajmą Dolpha Lundgrena?) oraz gra. Początek



MAX PAYNE



Widzieliście kiedyś reportaż z pościgu za "podejrzany", filmowany z kamery umieszczonej w helikopterze? Tego typu relacje są bardzo popularne w USA. Dlaczego? Między innymi dlatego, że widz ma szansę obejrzenia takiego zdarzenia z bardzo ciekawej perspektywy.

bloOd

Max był przykładnym policjantem, ale pewnego dnia jego całe życie zaczęło się powoli rozpadać jak domek z kart - zamordowano członków jego rodziny, a on sam został wrobiony w zabójstwo swojego szefa. Wszystkiemu jest "winny" nowy narkotyk - Valkyr. Rodzina Maxa została zamordowana przez ćpunów pobudzonych przez tą, wywołującą agresję, substancję. Zaś on sam, aby móc dojść do źródła dystrybucji narkotyku, zgodził się podjąć ryzykowną misję - przeniknąć w szeregi mafii. Niestety wszystko się pokaszaniło i w pewnym momencie Max pozostał sam - a na przeciwko niemu stali ni tylko przestępcy, ale też jego koledzy z policji.

Max Payne jest już od paru ładnych



cja) i 3D Realms (korekta błędów, kontrola jakości gry). Od samego początku nie miał to być "normalny" TPP/FPP z przeciętną fabułą, ale gra, która pokaże nam zwykłą strzelaninę z zupełnie innej perspektywy (i w tym pojęciu nie chodzi tylko o sposób przedstawienia rozgrywki). Niby przeciętna fabuła (wszyscy przeciw naszemu bohaterowi - ile już setek razy to przerabialiśmy?) - co niekoniecznie musi oznaczać: słaba. O tym bowiem decyduje także sposób "podania" i ubarwienia jej przez autorów. Ubarwienia np. za pomocą cut-scenek. Właśnie, pomiędzy poszczególnymi lokacjami nie ujrzymy przepięknie zrobionych renderów czy filmików zrobionych na engine gry (BTW: w tej roli: debiutuje silniczek pod kryptonimem "E2"). A więc coż to będzie? A

pamiętasz może gracz jak kiedyś zagłębiałeś się w lekturę Batmanów, Spidermanów czy Spawna? Tak, w postaci przerywników przyjdzie nam przeczytać przepięknie narysowane komiks(y)! W sumie będzie to miało 80 stron i - jak mniemam - jego wydanie "papierowe" ukaże się (w USA) w tym samym momencie co premiera gry. Engine generujący New York (w którym to spróbujemy dotrzeć do źródła Valkyry) robi wrażenie. Efekty świetlne, inteligentne blurowanie (no co, tak jest napisane w dokumentacji!), mgła i tak dalej... Tekstury będą w wysokiej rozdzielczości i mają być bardzo szczegółowe. (Zresztą - spójrzcie na twarz Maxa!!!).

Swoją drogą, aby w grze były bardzo dobrze odwzorowane stacje metra,

ciemne zaułki, meliny i inne tego typu "przybytki", autorzy wybrali się do New York City na sesję zdjęciową. Graffiti na ścianach, neony, wystrój poszczególnych lokacji czy nawet niektóre facyaty rozmaitych bandytów (ciekawo co goście z Remedy zrobili, że od takowych w czapę nie dostali? :)), które zobaczymy w świecie Max Payne, mają swoje wzorce w "naszej", już nie wirtualnej rzeczywistości).

No, dobrze, dobrze Hans - ale z czym do ludzi? Z CZYM DO LUDZI?! Komiks, fabuła, odłotowa grafika!... co? No i... sposób w jakim będą przedstawiane "akcje" przeprowadzane przez Maxa.



Dowody? No, to jazda - przebiegasz przez jakieś pomieszczenia i po twojej prawicy jak i lewicy wybuchają beczki. Na początku oglądamy to wszystko zza pleców naszego bohatera, ale już po chwili kamera pokazuje spowolnienie akcji i przeniesienie widoku na ten "przed" Maxem... ech, czy to można opisać? Grymas na twarzy gliniarza się zmienia, widzimy jak jego płaszcz faluje, a ręce kurczowo trzymają gnata. Rzecz jasna, wszystko to w zwolnionym tempie. Albo jeszcze coś innego - wyskakujesz "zza rogu" tzn. uskakujesz w bok i od razu

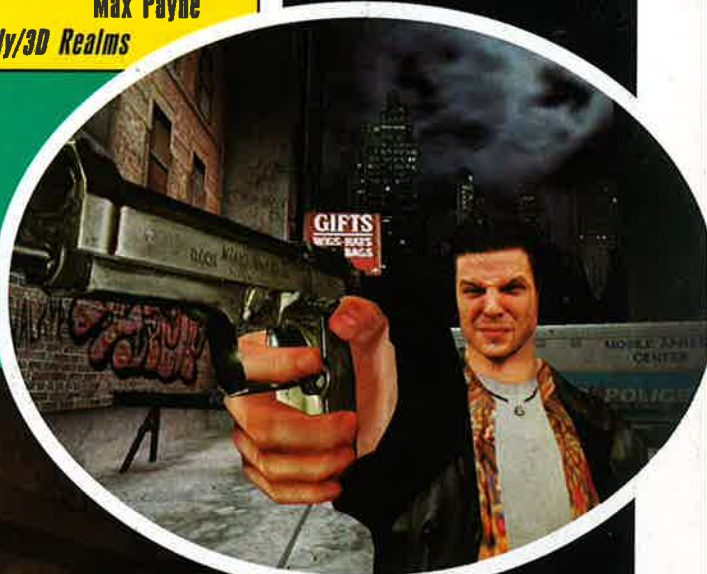
strzelasz z obu rąk. (Matrix się kłania, dokładnie te same skojarzenia miałem w tym momencie - tajemniczy dopisywacz), łuski w zwolnionym tempie spadają na ziemię, a Twój M-15 strzela seriami, że aż miło. W pewnym momencie kończy Ci się amunicja (wtedy już stoisz na twardym gruncie) i strzelasz z "byłego jakiego" magnum i... widok zmienia się na ten za lecącą kulą (!). No, to ja wysiadam. Leon zawodowiec się kłania.

Istnieje bardzo duża szansa, że Max Payne na stałe zapisze się w historii gier komputerowych/video (producent wygadał się, że na 99% MP za-



dla prasy i jednego "za...(censored)...stego filmiku (widok zza pociśku rule!). Szykujcie powolutku kasę na nową kartę graficzną, bo Max wystrzeli ze swoich dwóch pistoletów już na przełomie roku 2000/2001 (o ile ofkoż nie będzie kolejnego opóźnienia, a wiercie mi - pewniakiem będzie, bo stworzenie prawdziwego dzieła wymaga paru lat ciężkiej pracy).

Max Payne Remedy/3D Realms



• 10 LAT KRUKÓW

Nie wiem czy wiecie ale firma Raven Software (Sof, Heretic, Hexen), świętuje w tym roku 10 lecie istnienia. A 10 lat w tym biznesie jest naprawdę sporym osiągnięciem. Dla zasady przypomnijmy, że pierwszą grą, która nosiła to logo, była Black Crypt na Amigę. I prawdę mówiąc była taka sobie... 100 lat panowie! :)

• SILENT HUNTER II

Tworzona przez Mattel Interactive symulacja łodzi podwodnej z czasów II wojny światowej (Atlantyk, Niemcy vs Amerykanie i Anglicy) ukaże się pod koniec tego roku. Oprócz 4 modeli U-bootów, w grze "wystąpi" ponad 50 typów okrętów, samoloty itd.



Zupełnie Nowe!

Wszystko naturalnie w 3D, z wykorzystaniem najnowszych możliwych technologii. Dostępny będzie nawet tryb... FPP (np. w momencie gdy będziemy bronić się przed atakiem samolotów albo ostrzeliwać cele z dział pokładowego). Do tego na CD znajdziecie m.in. wywiady z weteranami tamtych walk, interaktywną podróż po wnętrzu niemieckiego U-boatu itd.

•FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Pamiętacie? Wspominaliśmy o tej grze - bazującej na powieściach znanej autorki fantasy - Ann McCaffrey - opowiadającej o walce ziemskiego ruchu oporu z najeżdżącą z kosmosu. Wtedy jednak mieliśmy do pokazania tylko artworki. Dziś mamy już screeny. Przyznam jeszcze tylko, że producentem jest Red Storm Entertainment.



•RIPCORD ŁĄCZY...

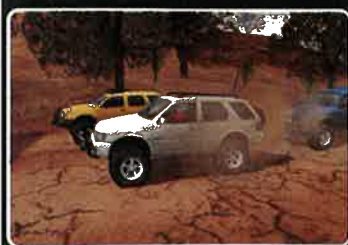
...gry. A było to tak: firma robi od stu lat - chyba - grę Legend of the Blademasters (tylko dla single gracza). Jednocześnie zaczęto tworzyć gierkę online, osadzoną w tym samym świecie, zatytułowaną Quest of the Blademasters. Ale w końcu ktoś się pukał w czołę i postanowiono dwie gry połączyć w jedną. W każdym razie premiera gierki ma nastąpić w końcu sierpnia. Którego roku? :)

•4X4 EVO

Najnowsza ścigalka off-road Gathering of Developers i Terminal Reality, zatytułowana 4x4 EVO zapowiada się obiecująco. Rozmaite tereny akcji (od pustyni Anzoni, poprzez wyspiarskie śniegi i... lotni-



ską), brak jakichkolwiek sztucznych ograniczeń przy wyborze trasy, spory realizm jazdy, dynamika, grafika... 16 terenów jazdy, upgrade pojazdów, 8 ludzi w trybie multi. No, krótko mówiąc: gra jest warta świeczki. A zobaczymy ją jeszcze przed nastaniem zimy.



•BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Jak oglądałem ten film, to po 5 minutach szukałem siekier... Ale może przeniesienie jego akcji na ekran monitora, przez Fox Interactive, będzie strawniejsze? Będzie się rozgrywała w TPP (no! 3D!) i zawierała elementy humoru, dramatu, akcji, walki etc. Wszystko to cytat z presspacka. W dzień jeste-

MAFIA

Co tu kryć, każdy w nas - nawet zadeklarowany pacyfista - ma w sobie jakiś pierwiastek zła. Każdy ma chęć czasem skopać komuś tyłek, palnięciem w ucho uciścić wrzeszczącego pod oknem bachora, a jazgotliwego pieska sąsiadki przywiązać do rakiety balistycznej i wystać nad Atlantyk. Czasem mamy też serdecznie dość postępowania zgodnie z prawem, poprawnego politycznie i nie czyniącego bliźnim tego, co im niemiłe...

Ugly Joe

No, ale to są tylko marzenia, które zwykle (i na szczęście) nie są realizowane w real-life. Tym niemniej sfrustrowani osobnicy chętnie sięgają po gry komputerowe opowiadające historie, w których wcielamy się wła-



Janosików (tu pozdrawiam wszystkich giełdowych "dystrybutorów"), którzy wprawdzie rabują - ale tylko bogatych (co naturalnie było brednią). W każdym razie to czasy Ala Capone, Dona "Bugsy" Siegiela, Big Jima Collosimo i reszty "chłopców z ferajny".

Znajdujemy się w fikcyjnym mieście Lost Heavens. Poruszamy się na terenie około 10 km kwadratów.

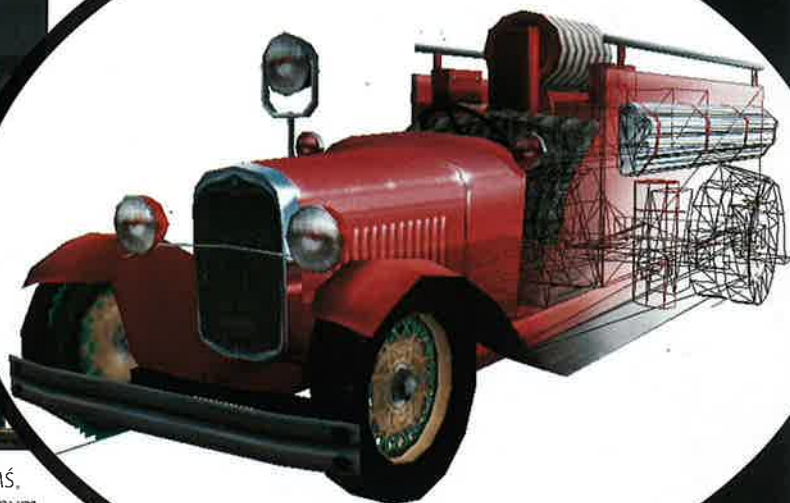


śnie w rolę Złego. Stąd zapewne duża popularność serii: Dungeon Keeper, GTA, Thief: The Dark Project - czy też rzeźni w klimatach Kingpina lub Postala. Mafia - bo o niej mowa - to gra, którą zaliczyć należy do pierwszej kategorii. Tj. jesteśmy bandziorem, który woli czasem pracować głową niż mięśniami, a giwera nie jest dlań jedyną metodą rozwiązywania problemów. Grę tę stworzyli ludzie, których zapewne kojarzycie z Hidden & Dangerous.

Mafia, gra akcji w TPP/FPP, przenosi nas do USA w roku 1930. Czemu właśnie w to miejsce i ten czas? No cóż - wówczas w USA obowiązywała prohibicja, szalał kryzys, a bandziory przeżywali swój Złoty Wiek, nie tylko się bogacząc, ale też poniekąd udając



Zupełnie Nowe!



dratowych (centrum miasta) + 40 km kwadratowych przedmieści. Czy widziecie tę fotorealistyczną grafikę otoczenia? Z jednej strony to zasługa engine Insanity 2 (znacznie ulepszony silnik H&D), z drugiej to efekt ciężkiej pracy grafików i scenografów, którzy pieczołowicie odtwarzali tak architekturę typowego miasta z lat 30-tych (nie ma dwóch identycznych budynków!), jak i stroje przechodniów, realia życia (krążąca stale policja, która jednak można przekupić i kontrolować, nielegalne jaskinie hazardu, lokale, w których podawali podły bimber za cenę najlepszej whisky) oraz - tu najbardziej się przyłożyli! - jeżdżące po ulicach samochody. Odtworzono ponad 60 ówczesnych marek, ze słynnym - naturalnie czarnym, bo innych nie było - Fordem T. Spoko, będziesz mógł sobie pojeździć większością z nich. Swoją drogą, autorzy zapewniali, że tryb jazdy będzie bardzo realistyczny!

Tommy! Hej, Tommy! Nie śpij! Jest dla Ciebie mała robota! Ej, to do Ciebie - gracz - mowa! To Ty wcielasz się w Tommy'ego. Tommy to typowy ówczesny "krawężnik", drobny bandzierek na usługach gangu. Stuknąć kogoś w ciemnej bramie, odzyskać dług, zrobić małą demolkę w lokalu, który uważa, że nie potrzebuje "ochrony". O! takie drobne iutkie przestępstwa - szefy na małą skalę. Ale Tommy ma

ambicje i żądzę, by zostać KIMS. Chce być bossem, ojcem chrzestnym, a nie ułicznym śmieciem. I dzięki temu będziemy mogli - w czasie 20 misji + poboczne questy - obserwować jak rozwija się jego kariera i jak koleś porasta w piórka. Z czasem awansuje na kierowcę wozącego "hydraulików" (to tacy specje od mokrej roboty) i kasiarzy na akcje. Jeśli wykaze się zimną krwią i dobrym refleksem, unikając posęgu policji, don Salinieri zacznie zlecać mu coraz poważniejszą robotę. Wkrótce zostanie (sz) "cyngiem", który na zlecenie rodziny będzie eliminował tak konkurencję, jak i niewdzięcznych lub zbyt dociekliwych polityków. (Naturalnie za pomocą ówczesnie istniejącej broni: m.in. Tommy'ego, Colta 1911, S&W model 27 Magnum). A jak tu się spiszesz... no nie, nie będę dalej zradzał fabuły, to byłoby nie fair w stosunku do tych, którzy będą chcieli

nabyć gierkę.

Mafia zostanie bowiem sprowadzona do Polski - przewidywany termin premiery: październik tego roku, cena - ok. 150 zł [auć!]. Będzie w pełni spolszczona - łącznie z dialogami. I tu macie ciekawostkę "only for CDA readers": są plany, by role niektórych postaci drugoplanowych zagraли nie zawodowi aktorzy, a... no, ogólnie to znani wam ludzie z branży pismowogierkowej :). Nie wiem, czy to wypali, ale sama idea mi się podoba.

Gra oferuje tryb multiplayer (do 16 osób naraz) w kilku trybach. Jej wy-

śmy Buffy Summers, seksowną cheerleaderką w liceum, w nocy zmienia się w łowczynię wampirów... Za gierkę odpowiadają twórcy Deep Space Nine: The Fallen. Premiera gry - pod koniec roku 2000.

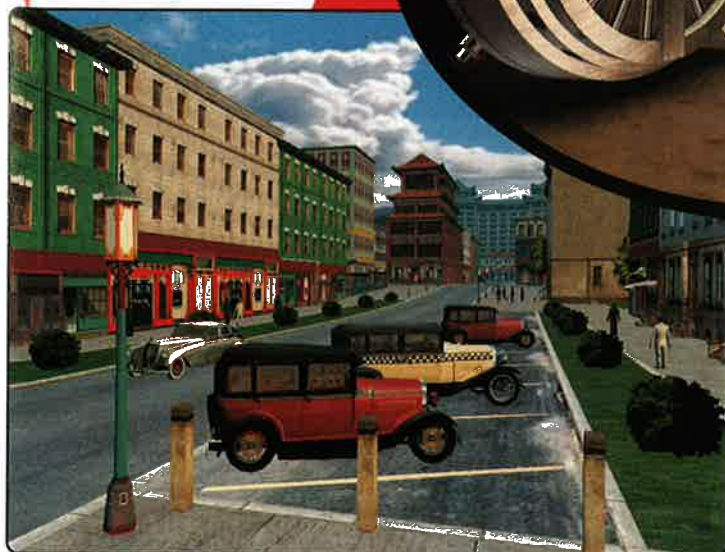


• SIEGFRIED OF AVALON

Firma Digital Tome wpadła na ciekawy pomysł wydawania cyklu gier - z czego kolejne odcinki cyklu będą pojawiać się - innymi więcej - co kwartał lub najpóźniej co pół roku. Przy czym każda część będzie oddzielną i samodzielną częścią, łączącą się z cyklem np. miejscem rozegrania akcji, czasem akcji, niekiedy bohaterami itd. Siegfried of Avalon opowiadać będzie o losach żołnierzy podczas długiej wojny. Fabuła i zasady ma przypominać miks Diabła z Baldur's Gate. Do wyboru będą 3 postacie: złodziej, wojownik i mag. Naturalnie sama gra nie będzie zbyt rozbudowana fabularnie. I to, każdy z jej części - siła cyklu leży nie w rozbudowanym wątku fabularnym, a w "mozaice losów", jakie będziemy mogli przeżyć w kolejnych sequelach. A teraz miła niespodzianka: pierwsza część gry będzie całkowicie za darmo. Kolejne zaś będą kosztowały mocno umiarkowaną kwotę 10\$. Naturalnie - sorki jeśli się tego jeszcze nie domyśliście - gra przeznaczona jest RACZEJ do grania w Internecie (choć i solo można namieszać). Autorzy planują wydanie 25-odcinkowej kompilacji, zwanej Pillars of Avalon. Gdy to czytacie, pojawiła się już pierwsza część.

• PLASMA BALL

Liquid Fire, australijski developer, zapowiada swój pierwszy produkt - sportową grę akcji z akcją osadzoną w przyszłości. Będzie spora zadyma! Premiera jesienią tego roku.



magania sprzętowe są dość skromne - P166 + 16 MB Ram wystarczy, by można było zagrać. (Choć naturalnie posiadanie akceleratora i większej ilości RAM-u oraz Celerona i wyżej jest jak najbardziej mile widziane). I żeby jeszcze tylko cena: była ciut mniej - khem - mafijna... :)

Mafia
Talonsoft

Zupełnie Nowe!

• DISCIPLES II

Kto lubi Disciples, może już rezerwować czas pod koniec tego roku. Wtedy to Strategy First wypuści sequel tej niezłej turowej strategii, osadzonej w realiach fantasy. Wrócimy do Sacred Lands, gdzie 4 nacje: Empire, Mountain Clans, Legions of the Damned i Undead Hordes nadal skaczą sobie do gardeł. Gierka standardowo będzie chodzić w 800x600 w 16-bitowej grafice. Poprawiono engine, AI, system rozgrywania bitew, poprawiono grafikę, dodano jednostek...

• EPILOGUE

A tu mamy gierkę z Holandii. To RTS w 3D. Fabuła raczej nie odbiega od oryginalności - warte zauważenia jest tylko to, że w tej grze wielką rolę ma odgrywać... pogoda. I to tak przy eksploracji surowców naturalnych, jak i jako... broń (!).



• CHASE THE EXPRESS

Wydawcą tej gry - łączącej akcję i elementy przygodówki - będzie Activision. W sklepach pojawi się latem. A o czym jest ta gra najlepiej chyba opowie tytuł jej amerykańskiej wersji - Covert Ops: Nuclear Dawn.

• ANIMORPHS GAMES

Seria Animorphs jest popularna na PSX. Teraz GT Interactive zamierza przeszczerzyć najnowszą część cyklu także na rynek PC. Gra bazuje na popularnym w USA serialu. Opowiada o przy-

Zacznij się bać!

"21 października 1994 roku trzech młodych filmowcy, Heather Donahue, Joshua Leonard i Michael Williams dotarli do Black Hills w Maryland. Wgęstym lesie Czarnych Wzgórz kręcili film dokumentalny oparty na miejscowej legendzie. Zatyłowali go "Blair Witch" (Wiedźma Blair). Nigdy już ich nie zobaczono ani nie odnaleziono. Rok później materiał filmowy został przypadkowo znaleziony".

Czarny Iwan

Heather Donahue, Joshua Leonard i Michael Williams (są to ich prawdziwe imiona i nazwiska) zbierają się razem i ruszają w drogę do Burkitsville (dawniej Blair). Zaczyna się ich film dokumentalny oparty na micie, a może rzeczywistości? Dzięki umiejętnej kampanii promocyjnej i reklamowej w Internecie nie było wiadomo do końca, czy film jest produkcją komercyjną czy "tylko" reportażem trójki młodych filmowców, którzy zaginęli. Również specyficzny sposób realizacji filmu, bez efektów specjalnych, efektownych scenerii, znanych aktorów, sprawia, że film staje się niesamowicie prawdziwy i autentyczny. Dzięki tym zabiegom budzi przejmujący strach, a nawet grozę. Koszt realizacji przedsięwzięcia wyniósł kilkadziesiąt tysięcy dolarów, natomiast zysk przekroczył ponad 130 milionów. Trudno się dziwić, że pomysł, który przyniósł tak krociowy zysk, niemal natychmiast postanowiono przenieść na ekrany komputerów. Specyficzna konwencja filmu,

podobna w budowaniu do "The Real World" z MTV, zadecydowała między innymi o popularności BWP.

Czy twórcy gier komputerowych będą w stanie (i czy w ogóle będą chcieli) oddać ten i inne niepowtarzalne efekty, którym film zawdzięcza swoją wyjątkowość? Bardziej prawdopodobne wydaje się, że tak jak w wypadku 5th Element, cała magia filmu zostanie zaprzepaszczona. Jest jednak pewna nadzieja. Kto grał w Blade Runner przekonał się na własne oczy, że można wcisnąć do gry komputerowej szczyptę filmowego arcydzieła. Ważne jednak, jak dużo atmosfery uda się tam wszyć, nie mówiąc już o pewnej sprawności technologicznej, która w grach wciąż jednak zawodzi (np. realistyczny sposób poruszania się bohaterów).

Pracę nad grami komputerowymi (będą 3 części BWP) powierzono aż trzem firmom jednocześnie. Być może chodzi jedynie o to, aby każda z gier była niepowtarzalna i całkowicie oryginalna. Zdaje się jednak, że twórcom chodzi przede wszystkim o czas i rajd na fali popularności, czy nawet mody na Blair Witch Project. Co ciekawe, wszystkie trzy części będą wspierać się na silniku z Nocturne. Oczywiście zostanie on znacznie zmodyfikowany i przerobiony przez każdą z firm. Nie zmieni to jednak faktu, że gry będzie łączył ów wspólny mianownik.

Blair Witch: The Rustin Parr powstaje w Terminal Reality, teamie, któremu zawdzięczamy między innymi Fly! (symulator lotu). To właśnie TR stworzyło engine, na którym osadzono wszystkie trzy produkcje (wykorzystał go dotychczas jedynie w Nocturne) związane z BWP. Giera będzie należała do rodziny action lub survival horror games (do tej drugiej przynależą takie tytuły jak Resident Evil 1,2, Dino Crisis). Scenariusz gry będzie związany z Blair Witch Project tylko



Zupełnie Nowe!



Trzeci tytuł Blair Witch: The Elly Kedward Tale powstaje w Ritual Entertainment. Na jej koncie są już takie hity jak SIN czy, wkrótce dostępny, Heavy Metal: FAKK2, co gwarantuje, zdaje się, sporą dawkę przemocy i strzelaniny. Tytuł z Ritual cofa się jeszcze bardziej w czasie. Gra rozgrywa się mianowicie w 1786 roku w niewielkiej wiosce Blair (to późniejsze Burkittsville). Wracamy do korzeni, czyli do samej Elly Kedward (według legendy to ona właśnie jest wiedźmą

pośrednio. Oparto go na autentycznych zdarzeniach, które miały miejsce w 1941 roku. Właśnie wtedy niejaki Rustin Parr zamordował bestialsko siedem dzieci. Kiedy go wreszcie złapano, zarzekł się, że do zbrodni zmusiła go wiedźma. Nigdy nie przyznał się do winy. Zadaniem gracza będzie rozwikłanie makabrycznej zagadki. W grze dokładnie odwzorowano okolice Burkittsville, miejsca gdzie dokonano zbrodni, domu Panna. Swoją drogą, to domostwo istnieje do dziś i jest jedną z atrakcji turystycznych!! Brrr!

Blair Witch: The Legend od Coffin Rock to tytuł, nad którym pracują specjaliści z Human Head Studios (będziemy im zaawdzięczać również Rune). W porównaniu do Blair Witch: The Rustin Parr, gra z Human Head Studios ma mieć znacznie bardziej rozwinięty wątek przygodowy. Tym razem scenariusz gry osadzono w 1886 roku, kiedy to w lasach Burkittsville zaginęła dziewczyna Robin Weaver. Na poszukiwanie zaginionej wyruszyła ekipa poszukiwawcza. Już nie powrócili. Ich ciała znaleziono wiele tygodni później tuż pod skałą Coffin Rock. Były wypatroszone i powiązane ze sobą nogami i rękami. W kolejnej wyprawie udział bierze niejaki Lazarus. To właśnie on jako jedyny przeżyje z grona poszukiwaczy, jednak utraci pamięć i będzie błąkał się po

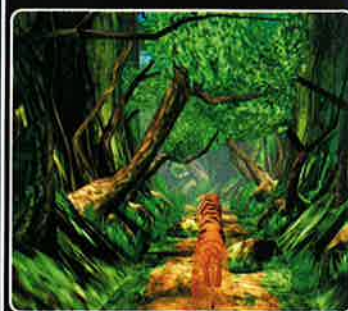


odstępach wokół Burkittsville. Tajemnicza siła nie da mu jednak zapomnieć o sobie. Czy Lazarus przeżyje? Czy dowie się, co zamordowało mieszkańców wioski, a przede wszystkim czy odnajdzie małą Robin? Tego będziemy musieli dowiedzieć się sami.



z Blair). W Blair zaczynają w niewyjaśniony sposób ginąć dzieci. O ich uprowadzenie zostaje posądzona Elly Kedward. Wiedźma chowa się jednak do lasu, a wraz z jej pojawieniem się w puszczy, zaczyna plenić się zło. Gracz wcieli się w rolę Jonathan Pyre, młodego łowcy, który postanawia unicestwić wiedźmę. Razem z wiedźmą w lesie pojawia się cała masa najróżniejszych potworów, które staną Pyre na drodze. Facet musi więc po prostu grać rolę wiedźmina z Sapkowski. Jest to porównanie o tyle usprawiedliwione, że Pyre również będzie dysponował pewnymi, dość prymitywnymi czarami.

Blair Witch: The Elly Kedward Tale będzie grą akcji. Z całej trójki ma być najbardziej dynamiczna, nastawiona raczej na porządną rozwałkę, niż na rozwiązywanie zagadek. Wszystkie trzy tytuły mają mieć swoje premiery przed końcem roku 2000. Jak będzie w istocie i czy gry powtórzą sukces filmu, przekonamy się już wkrótce - także w Polsce. □



godach pewnego zespołu ludzi, walczących z rozmaitymi siłami Zła, którzy mają dar morfingowania swego ciała w co tylko zechcą. Ogólnie będzie to gra akcji w 3D i FPP/TPP + elementy przygodówki. Premiera w sierpniu.

• ENCLAVE

Ten shooter FPP, rodem ze Szwecji, autorstwa Starbreeze Studios, przeniesie nas na arenę, gdzie będziemy - naszymi gladiatorzy - toczyć heroiczne walki. Sama gra osadzona jest w świecie fantasy. Pre-



ferowanym trybem rozgrywki będzie deathmatch... Ale i w trybie single mamy do wyboru 3 postacie i całkiem niezłe perspektywy - np. rozwijanie wybranych cech postaci, coraz potężniejsze bronie itd.

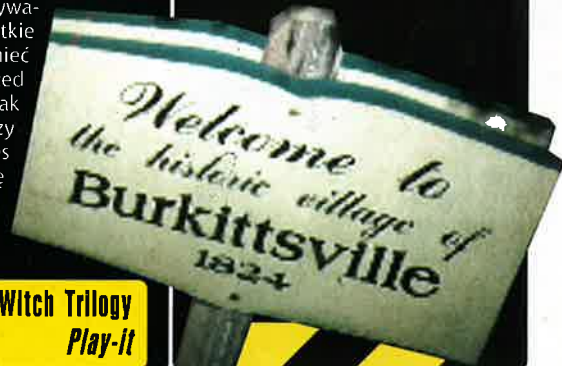
• SORCERER - PA PA...

Skoro już jesteśmy przy Starbreeze Studios, to chłopaki odpuścili sobie inną grę - Sorcerer. Miała to być RPG FPP, robiona na zamówienie Grenlin Interactive. No ale Infogrames wykupiło Grenlina i jakoś nie było zainteresowane Sorcererem...

• STAĆ! POLICJA!

Oglądacie w TV program "Najbardziej niebezpieczne pościgi policyjne świata"? Na jego motywach robiona będzie ścigalka - w której możemy być albo

Blair Witch Trilogy
Play-It



Zupełnie Nowe!



ściganym albo ścigającym. Producentem jest Teeny Weeny Games, a premiera ma mieć miejsce jesienią.

• BIOHAZARD 3

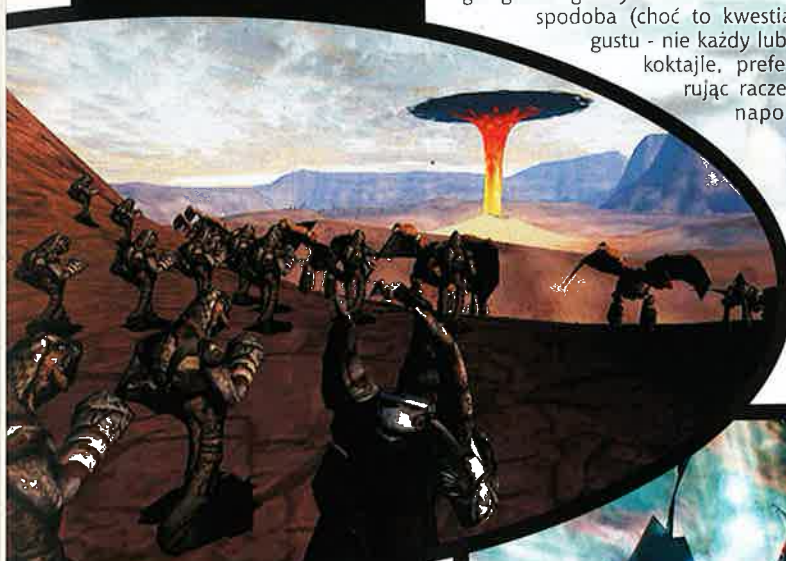
Capcom zamierza skonwertować na PC popularną gierkę z PSXa - Biohazard 3: Last Escape. Premiera gdzieś wczesną jesienią.

• VOXELE? NIEEE, DZIĘKI!

...Powiedzieli twórcy Outcast 2 i stworzyli engine 3D o nazwie Himalaya, specjalnie na potrzeby tej gierki. Tym samym pierwsza - voxelowa - część Outcasta może mieć kompleksy. Premiera - lada dzień.

• COLONY WARS: RED SUN

Kolejna część psynosisowskiego cyklu Colony Wars ukaze się gdzieś w drugiej połowie tego roku. Tym razem działamy Solo, ops - solo :) - jako najemnik -



i mamy do przejścia 50 misji w 5 systemach słonecznych, z czego tylko jeden był wcześniej wykorzystany w poprzednich grach tego cyklu.

• ZEROG MARINES

Strategia First chce stworzyć mix FPP i Commandów; w grze tej - osadzonej w przyszłości - prowadzimy drużynę 9 komandosów poprzez tereny opanowane przez krwiożercze monstra.

sacrifice



Ostatnio na rynku gier komputerowych powstaje coraz więcej RTS-ów 3D. Na myśl przychodzi mi Dark Reign 2 i Ground Control, Warzone 2100 czy Earth 2150. Wkrótce do ich grona dołączy jeszcze jeden głośny tytuł. Shiny Entertainment słynie z tworzenia gier unikatowych i jedynych w swoim rodzaju. Earthworm Jim, MDK i Messiah, wszystkie wyróżniają się spośród tłumu. Teraz Shiny Entertainment poświęca czas na tworzenie strategii czasu rzeczywistego: Sacrifice.

st. kapral Couek

Prace nad Sacrifice trwają już ponad dwa lata. Przez większość tego czasu, projekt był trzymany w ścisłej tajemnicy. Prace były "tuszone" za sprawą rozgłosu Mesjasza, którego SE zaprezentowała 3 lata temu na targach E3. Sacrifice ma być mieszaniną najlepszych elementów wielu gatunków gier, a granie w nią ma dostarczyć niezapomnianych doznań. Gra będzie posiadać elementy strategiczne, role-playing, TPP, akcje, przygody i fantazy. Mieszanina ta ma spowodować, że gra trafi do większego grona graczy i każdemu się spodoba (choć to kwestia gustu - nie każdy lubi koktajle, preferując raczej napo-



je czy gry, ehm, jednorodnie stylistycznie). Mimo tej różnorodności, korzenie gry tkwią głęboko w strategii czasu rzeczywistego.

W świecie gry występuje pięć bóstw, które panują nad swoimi królestwami: Pyro, Bóg Ognia; Charnel, Bóg Śmierci; Stratos, Bóg Powietrza; James, Bóg Ziemi i Persefona, Bogini Życia. Gracz wciela się w wielkiego czarodzieja i wybiera sobie jedno z Bóstw, któremu będzie wiernie służył. Twoim zadaniem, Drogi Graczu, będzie walka z pozostałymi Bóstwami i ich czarodziejami, dla większej chwały i potęgi swojego Boga (gdzieś już to słyszałem :)).

Ogromnym atutem gry będzie wspaniale dopracowana i efektowna grafika. Twórcy mówią, że pod względem grafiki Sacrifice nie będzie miała równych - zresztą spojrzcie na screeny. Postacie w grze będą robione podobnie do tych z Mesjasza. Engine jest tak skonstruowany, że sam, w locie, może dodawać lub redukować face'y z modeli postaci tak, aby uzyskiwały naj-

bardziej realny wygląd. Engine umożliwia też szybsze odświeżanie ekranu na wolniejszych systemach. Po prostu sam będzie przeliczał sobie szybkość ekranu i redukował detale aż do zadowalającego efektu. Ogólnie, modele z Sacrifice będą wyglądać o wiele lepiej niż te z Mesjasza!!! (czyli niemożliwie pięknie :)). Jeśli jesteś przekonany, że Quake 3 ma najlepiej wyrenderowane detale, to niedługo (bo już w zimie) będziesz w błędzie :). Kolejnym bardzo dopracowanym elementem grafiki jest niebo i efekty specjalne (świetlne). Gdyby przyznawano za nie nagrody, Sacrifice z pewnością by wygrała, nawet Quake 3 nie miałby nic do powiedzenia.

Świat Sacrifice dzieli się na pięć mocno zróżnicowanych krain - zależy to od zamieszkującego dany rejon Bóstwa. Na przykład, świat Persefony jest tropikalny i bujny we wszelakiego rodzaju roślinność i zwierzęta. Świat Boga Pyro będzie zaś wulkanizono - spopielono - ponury.

Gra ma posiadać bardzo funkcjonalny i wygodny w użyciu interfejs (styszałem to setki razy, ale zawsze kończyło się tylko na słowach :)). Programiści zapewniają, że uczenie się skomplikowanych kombinacji klawiszowych będzie zbędne. Dzięki temu będziemy mogli się skupić na walce, a nie na ciągłym czytaniu instrukcji. Kolejnym smaczkiem ma być najprostsze, jak dotychczas, narzędzie do tworzenia scenariuszy, zarówno dla trybu pojedynczego gracza, jak i wieloosobowej zabawy. A tak przy okazji: gra ma posiadać także bardzo rozbudowany tryb multiplayer.

Planowane wydanie na świat Sacrifice wypada w zimie 2000 roku. □



Grom
Rebelmind

Wspaniała gra RPG teraz w całości po polsku, w nowej, niskiej cenie!

Demise

Rise of the Ku'tan



Kiedy trzymasz za włosy głowę konającego Władcy Goblinów zadajesz sobie pytanie, czy jego ewentualna śmierć jest tego warta. Wciąż jeszcze nieotrząśnięty z bitewnego szatu jak przez mgłę przypominasz sobie człowieka, który zlecił ci to zadanie. Lord Gherrick... Krzyczał... „Tak jest – chcę widzieć go martwym!”. Widzisz jego nabrzmiałe skronie i płonące oczy tuż przy swojej twarzy. „Tak, chcę, żebyś zszedł do lochów i zabił to bydlę. Bez pytań – po prostu przynieś mi jego głowę”. Spoglądasz w zachodzące bielmem oczy goblina i zaczyna ci go być żal. Nagle jednak przypominasz sobie coś jeszcze. Kiedy wychodziłeś od lorda, usłyszałeś dwóch służących, którzy plotkowali o gwałtownej śmierci jednego z synów Gherricka. Łączysz oba fakty, i nie masz już więcej wątpliwości. Mocniej ściskasz topór w garści i bierzesz szeroki zamach. Lord Gherrick otrzyma od ciebie piękny prezent.

Zdobycie głowy Władcy Goblinów to tylko jedna z ponad stu misji, jakich możesz się podjąć w Demise. Pięćset różnych gatunków potworów, czterysta przedmiotów, kilkadziesiąt poziomów podziemi – to wszystko czeka na śmiałka, który potrafi śmiać się w twarz czarnej magii Nekromantów. Który nie boi się stanąć do bitwy przeciwko udręczonym duszom złowieszczej Komnaty Tortur. Który do mistrzostwa opanuje sztukę złodziejską, magiczną lub walki. Który, wreszcie, okaże się tym jednym, który odkryje ponurą tajemnicę przepotężnego Zła, jakie zaległo się w lochach miasta Dejenol.

„Demise jest najlepszym jak do tej pory, niesamowicie rozbudowanym erpegiem „starej szkoły”, uwzględniającym wszystko, co dla tego gatunku niezbędne (różnicowanie i rozwój postaci), podkreślającym to, co najlepsze (wolność wyboru i rozbudowanie świata) i szerokim tukiem omijającym to, jak na przykład bezwzględnie liniowa fabuła potrafi zabić grę tego typu.” CD Action (nr 4/2000, ocena 8/10)



Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją
jako jeden z pierwszych w Polsce.
Zero kosztów wysyłki.

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Już we wrześniu szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami!

Zupełnie Nowe!

• MECHWARRIOR 4

Na potrzeby tej twórcy zamierzają stworzyć całkowicie nowy i nowatorski engine 3D.

• FREESTYLE BMX

To symulacja jazdy na rowerze, rodem z Acclaim. 12 torów. Premiera za 2-4 miesiące.

• MONOPOLY TYCOON

Gierka ujrzy światło dzienne w październiku. Cała akcja osadzona jest w Nowym Jorku, w latach 1930-2000. Ogólnie może to być coś, co zainteresuje tak fanów SimCity, jak i klasycznego planszowego Monopoly.



• PANTHEON

Starożytni Grecy i ich mitologia zrobili się ostatnio modne. Zaczęło się od Invictusa, a teraz ma pojawić się inna gierka, osadzona w tych realiach. Jej twór-



cami są autorzy obu Imperialismów. Ale tym razem robią RTSa, w którym wcielamy się w jednego z olimpijskich bogów. Czyli jakby klaniał się Popolous?



• HEAVY GEAR II I LINUXS

Loki Entertainment poinformowało, że przystosowało HG2 do działania pod Linuxem.

• PIRANHA I LITTECH = FPP

Piranha Games ogłosiła, iż zamierza wkrótce stworzyć grę FPP na słynnym engine LitTech 2.0. Po wygłoszeniu tej informacji Piranie nabrały wody w usta i nic więcej powiedzieć nie chciały.

• ATTACK SQUADRON - FIUUI!

Jeśli oczekujesz na tę gierkę, to znajdź sobie lepsze zajęcie. EA skreśliła grę z rozpiski. Powid? Robi się od 2,5 roku, końca nie widać, engine się zestarzał... i starczy - mruknął jakiś boss.

• CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Premiery tej gry należy oczekiwać gdzieś za... dwa lata! Hm hm. Na razie fani ChM mogą skoncentrować się na oczekiwaniu na dodatki do ChM3. Pierwszy pojawi się już we wrześniu, a drugi... we wrześniu... 2001.

Championship Manager 00/01

W połowie listopada na półki sklepowe trafi kolejna część boskiego Championship Managera. Nie będzie to co prawda w pełni tego słowa znaczenia nowa część, a tylko dodatek do CM 3, ale i w nim nie zabraknie dość istotnych zmian, które z pewnością usatysfakcjonują fanów CM.

Bambino de Bodom a.k.a. Eld

A oto garść zmian jakie zajdą w porównaniu do CM 99/00:

- w grze będzie można poprowadzić drużynę spośród 26 lig. Nowe ligi to POLSKA (nareszcie!!!), irlandzka, północno irlandzka, turecka, walijska, grecka, rosyjska, chorwacka, fińska i australijska.

- wszystkie ligi, puchary, transfery, zasady etc. bazują na sezonie 2000/01.

- poprawiono engine oraz interfejs gry.

- dodano kilka statystyk piłkarzom (m.in. liczba celnych strzałów i podań), aby łatwiej było analizować jak grają.

- w czasie meczu nie tylko są podawane aktualne wyniki z innych boisk, ale również jest układana na żywo tabela. Dzięki temu będziesz wiedział na którym miejscu wyłduje Twoja drużyna, jeśli mecze zakończą się takimi właśnie wynikami.

- uaktualniono zdjęcia zespołów oraz piłkarzy.



- poprawiono trening oraz wszelkie zasady związane z zatrudnianiem trenerów i ich pracą.



- w CM 00/01 znajdzie się aż 50 000 prawdziwych zawodników, menadżerów oraz trenerów.

- zmianom uległy również zasady zatrudnienia menadżera na posadzie coacha drużyny narodowej.



- usprawniono edytor do zmiany statystyk graczy.

- dodano interakcję z mediami. Teraz będziesz mógł czytać o sukcesach lub porażkach swego klubu i piłkarzy oraz odpowiadać na zarzuty czy pytania prasy.

Jak więc widać, zmian w stosunku do CM 99/00 będzie naprawdę sporo. Dla nas najważniejszą jest uwolnienie naszej "wspaniałej" ekstraklasy. Już się nie mogą doczekać, gdy kierowany lokalnym patriotyzmem obejmie pod swoje skrzydła pewien wrocławski klub. Europa nadchodzi! Ale dopiero w połowie listopada :).

Championship Manager 00/01
Eidos Interactive

Midnight **RACING**

16 samochodów ścigających się nocą
ponad 30 tras o różnej długości
niepowtarzalne efekty oświetlenia nocnego
otoczenie 3D - pagórki, tunele, wiadukty
tryb multiplayer dla 8 graczy
różne ustawienie kamer

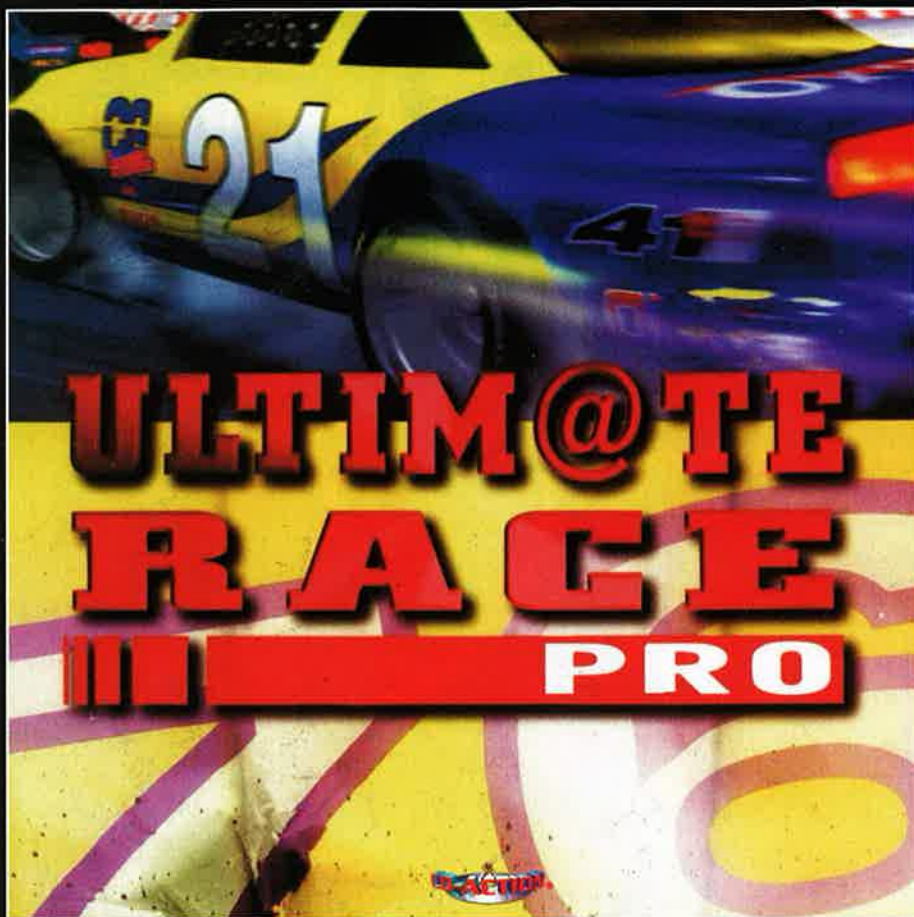


od sierpnia w sklepach
za 69,95 zł



TopWare
INTERACTIVE
BRIGHTSTAR

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl



ULTIM@TE RACE PRO

ULTIM@TE RACE PRO

ULTIM@TE RACE PRO

Ultimate Race takes you on a high-speed thrill ride. You'll feel the thrust of our dynamic 3D engine (based on Kalisto's unique Librys technology), and be amazed by the visual impact.

The control is yours! Choose your 3D racing environment according to time of day, weather conditions, and opponents. All versions give you a choice of single and multiplayer modes. All versions give you stunning visual effects and roaring engines.

- 16 powerful cars with different driving capabilities
- 18 highly detailed built 3D tracks
- 4 modes: time trial (Ghost mode available), computer opponents, multiplayer race and multiplayer deathmatch arena mode
- Direct input support (all Windows 95 joysticks supported)
- Replay mode
- 3 different views
- Up to 1024 X 768 resolution
- 16 bits color display
- Frame Rate adjustment system

kalisto
entertainment



© 1997 Kalisto Entertainment

W Klubie CD-Action
kupisz komputer
taniej niż na giełdzie

184

Zajrzyj na stronę



**Kwestionuj wszystko.
Nie ufaj nikomu.**

EIDOS
INTERACTIVE



Dystrybucja: IM Group Sp. z o.o. WWW: <http://www.imgroup.com.pl>

[illegible]

ZAMÓW WYSŁĘKOWO
TEL (022) 832-54-30
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI

Pompei



rych istnienie zostało jakby zamrożone i zakonserwowane pod warstwą popiołu i lawy. Tragedia obu miast dostarczyła nam ogromnej ilości wiadomości - nie tak jak w przypadku innych starożytnych grodów, które choć, owszem, są wiekowe, ale życie w nich trwało w najlepsze i np. jedne budowle zastępowano drugimi - można więc dokopać się do fundamentów rozmaitych domów, ale nie sposób dowiedzieć się choćby, jakie w tych domach stały meble. W Pompejach i w Herculanium życie mieszkańców zostało przerwane nagle i brutalnie, a ci, co uciekli, nie zdążyli prawie niczego zabrać ze sobą. Stąd prowadzone tam wykopiska były - i są - ogromnie owocne.

Tempora mutantur - jak powiadali starożytni - et nos mutamur in illis, "czyli: czasy się zmieniają i my zmieniamy się razem z nimi". Nie będziemy się spierać z tą oczywistą tezą, zauważmy jednak, że pewne elementy pozostają stałe - po ziemie następuje wiosna, podatki nieustannie rosną, politycy tną, aż ziemia trzeszczy, dziewczyny są coraz piękniejsze, a firma Cryo nie przestaje nas częstować ciekawymi grami przygodowo-edukacyjnymi.

El General Magnifico

Gra POMPEI (bo o niej tu mowa) przenosi gracza do miasta Pompeje, na cztery dni przed fatalnym 24 sierpnia AD 79, kiedy to wybuch Wezuwiusza zmiotł miasteczko z powierzchni ziemi. Wcielasz się w rolę młodego ekwity z Marsylii [ekwici, była to rzymska szlachta - mieli obowiązek stawiania się, w razie czego, na wojnę konno (equus to po łacinie koń)]. Ciekawe zresztą, że Hiszpanie i Francuzi też łączyli szlachectwo z końmi - porównaj francuskiego chevaliera (koń to po francusku cheval) i hiszpańskiego caballero (odpowiednio caballo) z rzymskim ekwitem, który przybywa do Pompejów w celach, jak by tu rzec, marketingowych. Trzeba mu sprzedać marsylskie wino i załatwić kontrakt na jego stałe dostawy. Z drugiej strony, musisz odszukać tajemniczą dziewczynę, o której twój bohater śnił od wielu dni.

Gra jest podobna do wielu innych programów Cryo (Wersal, Chiny, Egipt, Aztec), które mają za zadanie - bawiąc, uczyć. Jest to znakomity pomysł i trzeba rzec, że Cryo - choć w zasadzie powtarza go po raz piąty - robi to świetnie. Zresztą, czego tu się czepiać, skoro trzykrotnie zgodziliśmy się obejrzeć film o takich samych, w gruncie rzeczy, przygodach Rambo i pięciokrotnie oglądaliśmy identyczne niemal mordobicia w wykonaniu tego samego zresztą aktora, który dla niepoznaki nazwał się Rocky. Gry firmy Cryo przenoszą nas przynajmniej w rozmaite epoki i czasy.

Grając w Pompei, poznamy kulturę i sztukę starożytnego Rzymu. Dowiemy się, jak wyglądały targi i świątynie, jak i w co się ubierano, jak mieszkano, gdzie się bawiono i jakie bóstwa wielbiono. Okaże się też, że starożytni niewiele różnili się od nas - żywili te same co my uczucia i obawy, dzielili z nami pragnienia i upodobania, ba!, nawet politykę uprawiali podobnie jak my i politykowi mogło zaszkodzić to samo, co szkodzi politykowi współczesnemu (choć nie w Polsce, u nas można sobie o polityku wypisywać na murach co się chce, wcale mu to nie zaszkodzi). Programiści Cryo przybliżają nam starożytność, jak to tylko możliwe.



Jak we wszystkich programach edukacyjnych Cryo, możesz zajrzeć do encyklopedii gry, a także zwiedzić wszystkie lokacje zawczasu jako turysta, oglądając domy i budowle, które zresztą zrekonstruowano na podstawie wykopalisk. Ponieważ oba miasta (Pompeje i pobliskie Herculaneum) zagłada spotkała nagle i niespodziewanie, archeolodzy mieli rzadką gratkę odsłaniania życia miast, któ-

Wróćmy jednak do omawianego przez nas programu. Jak we wszystkich grach Cryo, uderza nas pewna sterylność otoczenia - w zasadzie nasz bohater spotyka tylko osoby, które w jakiś sposób biorą udział w akcji. Ulice są dziwnie puste, świątynie i termy też - a przecież Pompeje były miastem, gdzie żyło kilkadziesiąt tysięcy ludzi. No, ale prawdą jest, że trudno byłoby to wszystko jakoś animować. Mimo sporej ilości całkiem przyzwoicie wykonanych filmów, gra robi wrażenie bardzo statycznej. Co prawda, rzecz trzeba, iż rysownicy z Cryo nauczyli się już rysować dość sympatyczne twarze bohaterów - postacie z gry Wersal miały gęby niczym drewniane lalki. Akcja gry wiedzie nas przez domy zamożnych obywateli, świątynie, oberże, zajrzysz do amfiteatru i dowiesz się wiele o życiu gladiatorów (okaże się, że nie my wymyśliliśmy ustawiane walki, że w tym wszystkim więcej było widowiska niż rzeczywistej krwi, a ryzyko nie było aż tak wielkie, jak nam się wydaje). Zrozumiesz, że starożytni byli nam bliżsi, niż mogłoby się wydawać. W ciągu dwóch tysięcy lat niewiele wymyśliliśmy nowego.

Grafika (poza pewną statycznością, o której już pisałem) jest bez zarzutu - wszystkie lokacje przedstawiono niezwykle starannie i barwnie. Interfejs gry też nie zaskoczy miłośników wytworów Cryo niczym nowym - co można uznać za zaletę. Jest prosty i przejrzysty, łatwo się domyślić, jak się poruszać po obszarze gry. Dla wrokoków jest opcja wyświetlania dialogów, grę można też w dowolnym momencie zapisać i potem spokojnie wywołać zapis.

Na pochwałę zasługuje też ilustracja muzyczna - co zresztą nie powinno dziwić, bo Cryo niemal "od zawsze" zatrudniało znakomitych muzyków. (Przypomnieć można choćby genialny motyw irlandzki w grze Atlantis II). Tłem muzycznym do twoich wędrówek po starożytnych Pompejach jest łatwo wpadający w ucho utwór symfoniczny, łagodny i sielski - w dość przewrotny sposób harmonizujący z tym, co wiemy o losach miasta. Szkoda tylko, że NIGDZIE nie znalazłem żadnych danych dotyczących jego autora!



W sumie, gracz otrzymuje to, czego się można było spodziewać po programie firmy Cryo - rzetelnie wykonaną grę edukacyjno-przygodową, w której wątek romantyczny przeplata się z komizmem, a wiszące (wiadome nam) zagrożenie nad miastem dodaje dramatyzmu beztróskim zachowaniom mieszkańców. Gra nie jest może osobiście odkrywczą, ale nie przesadzajmy z tymi zachwytnymi nad pomysłowością i odkrywczością innych gier - których autorzy, pragnąc zaszokować gracza, zachowują się jak pewien wokalista, odsłaniający swą tajną broń przed pewnym politykiem. Osobiście, lubię niespodzianki, ale dobrze przemyślane - w przeciwnym przypadku dam głos na tradycję, jaką prezentują wyroby firmy Cryo. PS. Wkrótce możemy spodziewać się polskiej wersji językowej.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Cryo

Dystrybutor:
CD PROJEKT
Tel. (022) 519 69 00

Internet:
<http://www.cryo.com>

Wymagania:
Win 95/98 P233 64 MB RAM
Karta graficzna 4 MB

Akcelerator:
nie trzeba

Plusy:
• Świetna muzyka,
• spore walory edukacyjne

Minusy:
• statyczność sytuacji,
• pewna "sztywność" grafiki

COMMAND
&
CONQUER™

RED ALERT 2



KONFLIKT POWRACA

EA
GAMES

IPS
COMPUTER
GROUP

MIRAGE

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.
WWW: <http://www.imgroup.com.pl>

Dystrybucja: IM Group Sp. z o.o. oraz IPS Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.

Westwood
STUDIOS
WINDOWS 95, 98, & NT CD-ROM

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
TEL (022) 832-54-30
imgroup@play.com.pl

ZAMAWIAJĄC PRZEZ PREMIERĘ
OTRYMUJESZ KOSZULKĘ
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI

PC
CD

© 2001 Electronic Arts. Command & Conquer Red Alert 2 jest zastrzeżonym znakiem towarowym Electronic Arts i Spółki. Wszystkie inne nazwy i loga są znakami towarowymi ich właścicieli. Command & Conquer Red Alert 2 jest zastrzeżonym znakiem towarowym Electronic Arts i Spółki.

Vietnam: Black Ops

Moje pokolenie, poza pewnymi nielicznymi wyjątkami, wychowywało się głównie na ambientnych filmach. W każdym niemal z nich znalazł się jakiś gość (tak dawno temu, kobieta bez splawy nie była dla nas autorytetem) wielki (lub też nie), uzbrojony po zęby (bądź w pięści - do ich wybijania). Tenże osobnik brał na siebie rolę głównego bohatera. O obmyślanie planów i inne takie bzdety nie musiał się martwić, przecież i tak każdy ruchomy element scenografii polegnie w końcu z jego ręki. Dzięki drugiej części filmu z wielbionym wtedy J. Rambo pokochałem - obok wszelkich tego typu filmów - również Vietnam. To było dawno temu. Natomiast w zeszłym roku, pisząc maturę, (o równości braterstwa i sprawiedliwości) pełnymi garściami czerpałem z "Plutonu" O. Stone'a. Piszę to wszystko, bo poczułem jakiś miły dreszczyk, gdy w moje żądne krwi łapska (jakby po "diabełku" było im mało) wpadła gra pod tytułem Vietnam: Black Ops.

YASIU

Jego engine oparto na zmodyfikowanym engine LithTech. Ten może nie jest tak dobry jak niektóre konkurencyjne, lecz przyczynił się do powstania kilku niezłych gier. Niestety, jego wadą jest dość długi czas wczytywania gry i poziomów. Menu jest najprostsze z prostych i jedyne, co mocno rzuca się w oczy, to brak trybu multiplayer. Całkowicie akceptuję brak tej opcji w DeusEx, miałem więc nadzieję, że autorzy tej gry również są tak

pewni swojego produktu, że nie umieścili w nim tego, co teraz w FPP najważniejsze. Chwilę później moje nadzieje rozwiły się ostatecznie.

Rzecz jasna, najpierw chwila wczytywania. Potem zobaczyłem ciemny ekran, podkręciłem jasność i zacząłem widzieć - ciemność. A właściwie szarość. W redakcji, gdy światła są zgaszone, panują dość znośne warunki do grania. Czasem tylko trzeba w grach podkręcać głośność. Spróbowałem więc tego z BO i nadziałem się - na monitor,

czółem - gdy zobaczyłem, że o tej opcji całkowicie zapomniano. Kolejna chwila pozwoliła mi stwierdzić, że ta niedoróbka naprawdę przeszkadza w grze. Nie tylko zresztą ona, bo "poprawki" engine okazały się takie, że w rozdzielczości 640x480 chodzi jak pokrecony artretyzem weteran I wojny światowej. Zresztą V:BO pod względem wykonania grafiki - od tekstur przez efekty, aż po animację postaci - jest za najnowszymi gramami FPP tak daleko jak Polska od wejścia do UE - albo i jeszcze dalej.

W zasadzie wszystko wygląda w porządku, ale... jest sztuczne, ciemne... Może jedynie grafika w poziomach rozgrywanych w terenie poprawia wizerunek całości. Temu wszystkiemu przygrywa całkiem rześka muzyka, a inne dźwięki dobiegające z głośników są naprawdę znośne. Każda z naszych 9 broni wydaje inny odgłos, każdy Charlie krzyczy coś po swojemu i ogólnie rozwalka jest całkiem miła, choć szybko nudzi. Niby to Charlie potrafią się zacząć, zastawiać pułapki i robić inne cuda, jednak akcja nie jest w stanie porwać na kilka godzin.

A szkoda, bo historyjka opowiedziana do gry jest całkiem miłusia. Nie należy wcale do ambitnych, jest prosta jak scenariusze filmów, o których pisałem na początku. Gracz wciela się w postać żołnierza, który wykony-

wał gdzieś w Wietnamie jedną z tytułowych Black Ops (nielegalne operacje wojskowe, których oficjalnie każdy zdrowy rząd się wyprze). I nagle bum, i staje się więźniem jednego ze słynnych jenieckich obozów. Siedzi sobie smutny, SAM w luksusowym małym domku, a tu Jankesi zaczynają nawalać z artylerii dalekiego zasięgu. Jeden z pocisków wysadza ścianę baraku inny bunkier w pobliżu. Nasz bohater zdobywa kałacha i tak uzbrojony rusza w drogę do domu. Po drodze czekają go częste wymiany ognia, a że arsenał zdobędzie całkiem spory, to zabawa - jeśli kto lubi - będzie całkiem przednia. Niestety, okazuje się, że wymiany ognia najciekawsze są na długie odległości (pociski smugowe, odrzut broni, mały cel ukryty w



cieniu), bo z bliska wszelkie wizualne usterki gry są boleśnie widoczne. Całości brakuje też jakiegokolwiek realizmu.

Moim zdaniem, naprawdę szkoda. Tak rzadko ktoś decyduje się na wydanie FPP osadzonego w realiach wojny wietnam-

skiej, że praktycznie nie ma tego typu gier. (Ja pamiętam tylko konwersję Duke'a i Nam). I gdy nagle pojawia się światło (pewnie celownik laserowy), które równie szybko gaśnie, to robi się przykro, że znów spartaczono dobry pomysł. Cóż, ja przy tytule V:BO stawiam trzy literki - KIA. □

Cóż, ja przy tytule V:BO stawiam trzy literki - KIA.



Ocena:

4

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
ValuSoft
Dystrybutor:
ValuSoft
Internet:
<http://www.valusoft.com>
Wymagania:
Win 9x, P II 266 MHz, 200MB
HDD, 32MB Ram, CDx8
Akcelerator:
zalecany

Plusy:
• tematyka gry

Minusy:
• sposób jej realizacji
• brak multiplayera

KLEOPATRA

KRÓLOWA NILU

Jeżeli sięgniecie pamięcią kilka/kilkanaście miesięcy wstecz, to przypomniecie sobie z pewnością bardzo dobrą grę zatytułowaną Faraon. W prostej linii mieliśmy do czynienia z następcą znakomitego Caesar 3, czyli strategią symulacyjno - ekonomiczną. Tyle że zamiast budować imperium rzymskie, zajmowaliśmy się krainą mlekiem i miodem płynącą, a leżącą w delcie Nilu. Dla słabych z geografii i historii podpowiem, iż chodzi mi o Egipt.

Oliver a.k.a. Eld

Płytką, która opuściła przed kilkoma minutami mój czytnik CD-Rom, była opatrzona napisem Kleopatra: Królowa Nilu. Kim była tytułowa Kleopatra, nie muszę chyba tłumaczyć. Przeczytajcie zresztą sobie to, co jest napisane w sąsiedniej ramce. Od siebie tylko dodam, że Kleopatra do dnia dzisiejszego jest uosobieniem i symbolem staro-

darną Kleopatry, możemy się wcielić także w innych władców Egiptu. Akcja Królowej Nilu zaczyna się w momencie, w którym zakończył się Faraon. Autorzy dali nam możliwość pokierowania losami Tutankhamona, Ramsesa II i (oczywiście) Kleopatry. Właśnie na jej karierze polecam się skoncentrować. Kampania Kleopatry jest zdecydowanie najbardziej atrakcyjna i obfituje w ciekawe wydarzenia. Wszak wojna z rzymskimi legionami Oktawiana to nie lada wyzwanie dla wszystkich strategów i... ekonomistów, bo by móc oprzeć się armii Rzymian, musisz odpowiednio się do niej przygotować...

Zmiany w stosunku do Faraona nie są duże. Skupiono się raczej na dodaniu nowych kampanii (konkretnie czterech) i misji (piętnastu). Natomiast nowinki w samej rozgrywce są naprawdę drobne. Pojawiło się kilka nowych monumentów (Biblioteka i Latarnia Morska w Aleksandrii, grobowce w Dolinie Królów), budynków, wrogów (czekają na Ciebie najazdy nie tylko Rzymian, ale również Macedończyków i Persów) i plag (szarańcza, gradobicia i tym podobne atrakcje). Razem z nieco poprawionym interfejsem zapewnią to z deczko lepszą zabawę niż w przypadku gry w Faraona. Niemniej jednak, Kleopatrze należy włożyć na półeczkę z podpiem "takie sobie mission packi". Wydaje mi się, że sukces Faraona zmusił do prostu programistów Imression Games do stworzenia Kleopatry. Trochę na siłę, bo nie jest tajemnicą, iż pracują oni obecnie nad kolejną grą strategiczno-ekonomiczną: Zeus: Master Of Olympus.

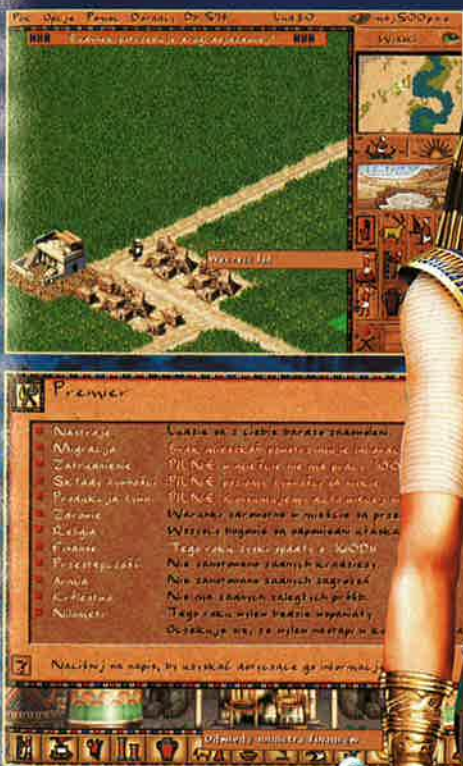
Maniaków nie ma co zachęcać, sięgną po Kleopatę tak czy siak. Warto jeszcze wspomnieć o lepszej, niż w przypadku Faraona, lokalizacji. □

Kleopatra VII Wielka - żyła w latach 69-30 p.n.e. Była ostatnią królową Egiptu (od roku 51 p.n.e.) z dynastii Ptolemeuszów, córką Ptolemeusza XII Neosa Dionizosa (Auletesa). Początkowo panowała razem z młodszym bratem, Ptolemeuszem XIII Filopatorem, a zarazem jej mężem. W 48 p.n.e. pozbawiona władzy, musiała uciekać do Syrii. W 47 p.n.e. odzyskała tron dzięki interwencji Cezara.

Nominalnie Kleopatra panowała wraz ze swym drugim bratem i mężem, Ptolemeuszem XIV Filopatorem. W rzeczywistości rządziła z Cezarem. Z tego związku narodził się w 47 p.n.e. jedyny syn Cezara - Cezarion (Ptolemeusz XV Cezar, Filopator Filometor), który w roku 30 p.n.e. został zamordowany z rozkazu Oktawiana.

W 46-44 p.n.e. Kleopatra przebywała w Rzymie. Po śmierci Cezara wróciła do Aleksandrii. Aby uzyskać pełnię władzy, każeła zamordować Ptolemeusza XIV. W 41 p.n.e. związała się z Markiem Antoniuszem i na przełomie 37 i 36 p.n.e. poślubiła go, gdy ten był bez rozvodu z Oktawią, siostrą Oktawiana. Z tego związku pochodzą dzieci: Aleksander Helios i Kleopatra Selene.

• Źródło: Wielka Internetowa Encyklopedia Multimedialna



żytnego Egiptu, a dla filmowców oraz "kobiet wyzwolonych" źródłem nieustającej inspiracji. Kleopatra: Królowa Nilu jest oficjalnym dodatkiem do Faraona. Mimo jednak tytułu, wskazującego jednoznacznie na to, że do czynienia będziemy mieli tylko z legen-

Ocena:

7

INFO • INFO
Producent:
Sena

Dystrybutor:
Plus II, tel. (018) 4410000

Internet:
http://kleopatra.impressiongames.com

Wymagania:
Plus II, 32 MB RAM, Win 9x

Akcelerator:
nie obsługiwany

Plusy:

- 4 nowe kampanie
- 15 nowych misji
- kilka nowych budynków
- po polsku

Minusy:

- trochę mało nowości

F1 World Grand Prix

Sezon Formuły 1 ma się powoli ku końcowi (jeśli dobrze wyliczyłem moment, czytacie te słowa jeszcze przed GP Belgii, a więc do końca pozostało zaledwie 5 biegów). W moim 'dzisiaj' wygrywa Schumi i jak się zdaje tylko cudu trzeba, aby nie zdobył swego trzeciego mistrzostwa - jego Ferrari wydaje się być niezawodne. ...Cudu, bądź dobrej formy Hakkinena, który jeżdżąc podobnie niezawodnym McLarenem również czuje silną miętę do laurów.

Gem.ini

No cóż, nie jest chyba żadną tajemnicą, że obecnie Formule wygrywają już nie tyle kierowcy, co samochody, wskutek czego na dobrą sprawę rywalizować ze sobą mogą jedynie kierowcy dwóch, może trzech stajni. Widoczne jest to zwłaszcza w klasyfikacji konstruktorów - obecnie McLaren Mercedes i Ferrari mają blisko 100 punktów (98 i 92), następna po nich zaś, trzecia - czyli Williams - zaledwie 19.

Właśnie dlatego od dłuższego czasu chodziło mi po głowie, by spróbować samodzielnie przeciwstawić się dominacji tych dwu wielkich, wcisnąć klina pomiędzy nich, a pierwszy stopień podium. Na moje/nasze nieszczęście znalazłem obecnie dobry, aktualny, tak pod względem treści jak formy symulator F1 to troszeczkę tak, jakby próbować wskazać jednoznaczne przyczyny faktu występowania powyższych rozbieżności: regulacje FIA sprawiły przecież, że bolidy to konstrukcyjne bliźniaki, a tymczasem jest jak jest...

Do obowiązku recenzowania kolejnego zawodnika, ustawiającego się na gridzie wyścigu o mistrzostwo symulatorów Formuły 1 - F1 World Grand Prix, podszedłem zatem z umiarkowanym entuzjazmem. Przemawiały za nim wprawdzie fakt, że jest produktem oficjalnie korzystającym z oryginalnego zaplecza (licencja FIA), przeciw niemu jednak jego twórca - bolid miał bowiem na sobie barwy Eidos, a doświadczenia wyniesione z po-

z nich) uznałem że skruczę, że zdaje się oceniłem grę źle zanim zacząłem w nią grać...

Wybór stajni (z jedenastu), której mechaników mamy zamiar męczyć przez całą resztę sezonu był następnym krokiem ku zwycięstwom. Tu jednak dobry już nastrój dostał kubłem zimnej wody - stan tychże (podobnie jak torów) odpowiada sezonowi ubiegłorocznemu (dlatego czasem określa się F1WGP jako WGP'99). Dziwne, gdy wziąć pod uwagę, że szybkimi krokami zbliżamy się do końca sezonu 2000... Tak więc tym razem, w przeciwieństwie do F1 2000 EA Sports, nie udało się zasiąść w bolidach przełomu wieków...



przednich eidosowych wyścigów podpowiadały, że to wcale nie musi oznaczać dobrze...

Pierwsze spojrzenie na grę - klimatyczne intro i bogate, przejrzyste menu - sprawiło, że pogląd ten uległ pewnej rewizji. Temperatura uczuć do F1WGP podniosła się o kilka kresiek, gdy zobaczyłem w menu, że engine obsługuje geforcowane Transform'n'Lighting, oraz matroxowe (niestety, nie dane nam było sprawdzić w praktyce...) Envi-





zabawy w F1 jest tryb scenariuszy, gdzie wykonąć musimy określony cel, zwykle powtarzając czyjeś osiągnięcie z przeszłości - np. zwyciężyć-mimo-że, czy uniknąć czegoś-tam.

Nie dałem się jednak skusić na to ostatnie i mój Prost stanął tuż przed prostą startową Hockenheimring, w zwykłym pojedynczym wyścigu. W tej też chwili po raz pierwszy na własne oczy ujrzałem możliwości engine'u. Te zaś okazały się być zaskakująco... niewielkie. Owszem - gra nie wygląda źle - jednak zbyt wielka ilość uproszczeń grafiki (np. w obiektach tła, jak drzewa czy schodkowa publiczność na trybunach) nie daje też powodu do zachwytu. Widoczne jest to również przy okazji samych bolidów - świetne modele 3D pokryto tylko niezłymi teksturami.

Drobne braki w oprawie graficznej jednak nie decydowały o ogólnej ocenie - tym bardziej, że całość ratowała spora ilość, sprytnie podpiętych pod blok klawiszy insert-page_down widoków z kamer - wśród nich zaś jeden z lepszych jakie dotąd widziałem - view z wnętrza kasku kierowcy, gdzie oprócz tego, że ekran ograniczony zostaje do wielkości "szybki", to widok nabiera charakterystycznego niebieskiego odcienia! Nie to jednak, jako się rzekło, było najistotniejsze - dla mnie nazwa symulator oznaczała zawsze, że będzie tak prawdziwie jak to tylko możliwe! A tu...

Tu, niestety, jest kilka rzeczy, które odbiegają od wizji symulatora idealnego. Jeden z najwcześniejszych wychwyconych (już na pierwszym okrążeniu) błędów to fatalne rozplanowanie elementów interfejsu. Z racji tego, że zbyt mała kierownica nie mieści wyświetlacza cyfrowego, wszystkie informacje o sytuacji rozrzucone są po ekranie. I doprawdy nieszczęśliwie się stało, że prędkościomierzowi (i co ważniejsze - cyfrze symbolizującej numer biegu) przypadło miejsce w prawej górnej części ekranu. Czemu? Zwykle sprawdzam to wchodząc w zakręt, tu w tej sytuacji traciłem z oczu tor, co ostatecznie zmusiło mnie do jazdy na wyczucie.

Sama jazda również nie może zostać nazwana ideałem w swej klasie. Tu poważnym zarzutem może być zbyt duża czułość joysticka i to nawet przy ustawieniu sensivity na low! Wynikająca z tego niemożność wyczucia momentu poślizgu mści się podwójnie: raz, gdy wyjeżdżamy zbyt szybko w zakręt na zablokowanych kołach czyli bączek, i dwa - opony ścierają się nam w praktyce do zera w około 10 okrążeń... Co ciekawe ograniczenie to nie dotyczy, jak się zdaje kierowców komputerowych. I to mimo tego, że niektóre z zakrętów pokonują zdecydowanie szybciej...

Warto tu jak sądzę dodać, że sterowanie dodatkowo utrudnione jest przez niedopracowany wirtualny kokpit. I tak jeżdżąc "tak jak naprawdę", czyli spoglądając na świat przez niebieską szybę - szybko tracimy panowanie nad bolidem! Problem w tym, że nasz kierowca wprowadzając bolid w zakręt zbyt gwałtownie obraca głowę w kierunku skrętu! Efektem jest automatyczna, podświadoma kontra kierownicą. Kiedy zaś rozum przejmuję kontrolę nad odruchami, spostrzega, że właściwie nie musiał tego robić - jest już zbyt późno, by ustrzec się pobocza...

Kolejny, w praktyce niweczający efekt świetnych kamer i generalnie niezłych wirtualnych kokpitów (minus view z kasku) - mankament to nierealistyczne efekty zderzeń: scen, w których całkowicie tracisz np. koło bądź spoiler jest niewiele. Znacznie częściej po wypadku, który normalnie zmusiłby ekipy techniczne do zaniechania jakichkolwiek myśli o urlopie (a pewnie i śnie) w słuchawkach radia usłyszysz "potrzebujesz nowych gum", czy innego spoilera i po wizycie w boxach bez żadnego problemu dołączysz do wyścigu.

Wszystkie powyższe błędą jednak w porównaniu z czymś, co w bezpośredni sposób wpływa na doznania płynące z gry... To fakt, że gra naprawdę zauważalnie zwalnia w momencie, gdy w pobliżu pojawiają się inne

samochody. Zmiana w swobodzie prowadzenia niełatwego przecież do opanowania bolidu jest tak duża, że o ile w czasie treningu (co równa się niewielkiej liczbie samochodów na torze na raz) okrążałem wielokrotnie tor zbliżając się do rzeczywistych ich rekordów, o tyle w czasie wyścigu, nie wiedząc często dlaczego, w sytuacji całkowicie bezpiecznej lądowałem na którejś z band... Wtedy zaś pozostawało jedynie wykorzystanie replayu, by wrócić na tor w momencie, gdy jeszcze nad bolidem panowałem.

I jak się zdaje drogą dedukcji doszedłem dlaczego tak się dzieje - chodzą właśnie o niezwykle dokładny system śledzenia każdego z bolidów, który może mieć wpływ na losy tego naszego. Niezbędne jest to, gdyż w każdym momencie wyścigu możliwe jest - i tu pragnąłbym podkreślić to co teraz nastąpi - cofnięcie się w czasie i co więcej - przejście w dowolnym miejscu owego replay'u kontroli nad bolidem! W ten sposób po spektakularnej kraksie, która normalnie zakończyła się wpisem DNF na tablicy obok



nicka graczka może on wrócić do punktu, gdzie jeszcze jechał i... tym razem przejechać dobrze. Problem w tym jedynie, że to wymaga dodatkowej ciągłej pracy procesora... Zastrzegam też - grafem na PIII 500 z GeForce 256 i 128 MB RAM.



A szkoda, bo jak się zdaje, gdyby nie ten ogromny mankament - F1 World Grand Prix miałyby szansę stać się przebojem i wypełnić godziny pozostałe (w moim przypadku). Wy już pewnie macie możliwość zagrania do premiery oczekiwanego od dawna dawnego microprosowego Grand Prix 3. Smaczki w rodzaju precyzyjnego odwzorowania 16 torów i bolidów (każdy z nich ma nawet swą specyficzną barwę brzmienia silnika!), niezła AI przeciwników (trzeba przyznać, że nie oszukują - testu na omijanie bolidu jadącego pod prąd większość nie zdała...), czy fakt istnienia sporego warsztatu, pozwalający na odpowiednie przystosowanie bolidu do toru czy warunków pogodowych (rodzajów tych wprowadzie zaledwie dwa - słońce, bądź deszcz, lecz...)

to naprawdę solidny potencjał, który, jak się zdawało, może poważnie zagrozić wszystkim pozostałym formułom.

Tymczasem zaś wygląda na to, że Grand Prix 3 wypierdzi konkurentów jeszcze na prostej startowej... □

Ocena:

7

Demo na CD 9/2000

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Lankhor/Eidos Interactive
Dystrybutor:
IM Group Tel. (022) 642 95 53
Internet:
<http://www.lankhor.com>
Wymagania:
P233 64 MB RAM
Win 95/98 Direct X
Akcelerator:
konieczny

Plusy:

- licencja FIA (oryginalne nazwy, nazwiska, symbole)
- 16 dokładnie odwzorowanych torów
- zróżnicowanie charakterystyk bolidów (+ warsztatu)
- ogólnie - realizm jazdy
- ciekawy system monitorowania rozgrywki

Minusy:

- marne kolizje i uszkodzenia
- poloworne spowolnienia w momencie gdy w grze bierze udział powyżej 6 bolidów naraz (system monitorowania rozgrywki, ech...)
- obsługa kontrolerów

DARK REIGN 2



genetyki. Człowieczeństwo powoli chyli się ku upadkowi. Na ulicach panoszą się bandy uzbrojonych renegatów podzielonych na tzw. Tribes z powodu swoich upodobań politycznych, religijnych itd. Narażeni są na działanie toksycznego powietrza oraz skutki promieniowania słonecznego, ponieważ Ziemia nie ma już osłony ozonowej. Wybrani mieszkają natomiast w tzw. Domes. Są to budynki zapewniające życie na najwyższym poziomie. Aby czuć się jeszcze bezpieczniej, powołują do życia organizację JDA (Jovian Detention Authority), której zadaniem jest ochrona "wybranych" przed grożącymi im niebezpieczeństwami ze strony Tribes. Początkowo wszystko idzie zgodnie z planem. Łapani przestępcy są eskortowani przez JDA na planetę Jupiter, gdzie znajduje się więzienie. Z biegiem czasu powstają też miejsca odosobnienia na Io i Callisto. Jednak z upływem kolejnych lat, JDA zaczyna sobie za dużo pozwalać. W re-

Pamiętacie ten erteesowy boom sprzed trzech, czterech lat? Z pewnością. Półki sklepowe uginaty się wówczas pod ciężarem tysięcy pudełek, na rewersie których mogliśmy wylowić trzy magiczne słówka: Real Time Strategy. Gier tego typu pojawiało się tak dużo, że większość z nich przeszła do historii gier komputerowych właściwie bez żadnego echa. Szczególnie spora była tzw. druga liga, gdzie znajdowały się gry, którym teoretycznie nic nie brakowało, aby stać się przebojami, a jednak nimi się nie stawały. Chyba dlatego, że były jednak TYLKO klonami C&C i Warcrafta.

Ulver a.k.a. Eld

Po prawej:
Efekty wybuchów są
doprawdy
imponujące.

Typowym przykładem erteesowej drugiej ligi był produkt stajni Activision Dark Reign. Była to gra bardzo dobra, ale nie wyróżniała się niczym specjalnym spośród tysięcy jej podobnych. Nie wiem, ilu z Was ją zapamiętało, ale ja na pytanie "Z czym kojarzy Ci się Dark Reign?" odpowiedziałbym "Jakiś futurystyczny ertees". I to wszystko. Zapewniam Was jednak, że o Dark Reign 2 długo nie zapomnę. Zanimi jednak wyleję tonę miodu i obsypię setkami komplementów Dark Reign 2 (jeżeli oczywiście do tego dojdzie), doczepię się do jednego z największych mankamentów gry, a mianowicie fabuły. Jest infantylna i stereotypowa do bólu! Oto jej streszczenie!

Jest rok 2512. Ziemia stała się jednym wielkim wysypiskiem śmieci. Na nic zdała się nowoczesna technologia i osiągnięcia naukowe w dziedzinie



zultacie doprowadza to do otwartej wojny i totalnego chaosu na planecie.

Cóż za oryginalna fabuła! Jestem przekonany, że pracowałam nad nią dniami i nocami cały sztab scenarzystów. Wybaczcie mi ten sarkastyczny ton, ale nie mogłem się opano-



wać. Wszystkie dziejące się w dalekiej przyszłości gry mają niemal identyczną story. I Dark Reign 2 nie jest tu wyjątkiem. Kiedy otrzymywałem pudełko z Dark Reign 2, usłyszałem od Naczelnego: "Skoro kochasz Mythę i podobał ci się Shogun, to Dark Reign 2 jest w sam raz dla ciebie". Dlatego, mimo awersji do gier dziejących się w przyszłości, szybko zainstalowałem produkt Activision. I jeszcze szybciej się rozczarowałem. Prawdziwe rozpoczęcie gry zajęło mi bowiem kilka ładnych minut, a wszystko to przez ładne, ale chyba niepotrzebne cut-scenki. Co gorsze



wstawki filmowe pojawiają się zdecydowanie zbyt często podczas gry. Co chwila gra jest przerywana i oglądamy sekwencję, która trwa dłużej niż wykonywane przez nas zadanie! Jaki to ma sens? Przypomniły mi się dość odległe już czasy, gdy

w światku komputerowym królowały tzw. gry interaktywne, gdzie gracz siedział przed monitorem, oglądał filmiki i średnio co dziesięć minut klikał ze dwa razy gryzoniem. Wprawdzie z upływem czasu cut-scenki pojawiają się z mniejszą częstotliwością, ale jest to spowodowane jedynie tym, że potrzebujemy więcej czasu na przejście danego etapu...

Nieco rozgoryczony mnogością filmików wziąłem się, koniec końców, za granie i po kilkunastu minutach spotkał mnie ponowny zawód. Dark Reign 2 niczym specjalnym się nie wyróżnia spośród kilkuset innych erteesów. Praktycznie WSZYSTKO to samo, co zaserwował nam Blizzard w nieśmiertelnym Warcraft, czy ostatnio widzieliśmy w Ground Control. Interfejs, tworzenie jednostek, budowanie instalacji militarnych i bla, bla, bla... Dodaj do tego jeszcze potwornie schematyczne zadania, a będziesz miał pełny obraz Dark Reign 2. Ja wiem, że ekstrzemści teraz



bluzgają na mnie: "Co ten idiota pisze? Przecież Dark Reign 2 to esencja gatunku ertees". Oczywiście - tak samo jak Throne Of Chaos to esencja metalu, a przy tym idealna kopia Children Of Bodom. Niemniej jednak pewien jestem również tego, iż ta gra nie oferuje nic nowego! I tym samym nie wrózę jej olśniewającego sukcesu komercyjnego. Takie są prawa rynku. Albo wymyśli się coś nowatorskiego, albo nawet świetna grafika

U góry:
Futurystyczne miasta
są pilnie strzeżone
przez patrole JDA.

Produkt Activision to wspaniała grafika i... nic ponad to. Typowa erteeso-wa młócka. W dodatku co chwila przerywana przydługimi filmikami. Wszystko to już widzieliśmy dziesiątki, a nawet setki razy.

nie pomoże i nie przyciągnie laika przed monitor. Ja nie należę do ortodoksów kochających wszelkie strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym i po prostu nie potrafię się przekonać do DR2. Powtórzę jednak jeszcze raz: dla FANATYKÓW RTS Dark Reign 2 jest ŁAKOMYM KĄSIEM!

Pora na rzeczy przyjemniejsze. Po pierwsze muszę obiektywnie

przyznać, że gra ma bardzo dobry interfejs. Dobry, ponieważ wcześniej został on milion razy wypróbowany w tysiącach innych erteesów, ale - jak powiadają - to, co sprawdzone, jest najlepsze (piszę to bez złośliwości). Z opanowaniem sterowania nie będziesz miał zatem najmniejszych kłopotów. Całkiem rozsądnie pomyślano o skrótach klawiszowych - w błyskawicznym tempie opanowuje się klawiszologię. Jeszcze lepsze wrażenie wywarła na mnie oprawa graficzna. Grafa jest znakomita i nic jej nie brakuje! Rewelacyjne wrażenie robią zwłaszcza animacje jednostek, choć nie tylko. Ciekawie przedstawiono budowę nowych obiektów militarnych. Wygląda to doprawdy imponująco. Najpierw pojawia się szkielet budowli, a potem stopniowo pokrywa się on teksturami. Efekt wizualny - wysmienity. Fenomenalnie graficy dopracowali również efekty wybuchów pocisków. Podczas walki nad terenem zmiagań robi się kolorowo od eksplozji i przelatujących pocisków. Bardzo dobrze spisali się też graficy Activision, wykonując śliczne budowle oraz tła. Backgroundy przedstawiają tajemnicze, futurystyczne lokacje z pięknymi zachodami słońca, chociaż... w tym pięknie jest wiele mroku i po plecach często przechodzą zimne ciarki (a może to ten padający deszcz za oknem? To ma być środek lipca!?).



Jednostki

Jovian Detention Authority

Guardian - piechota JDA. Pierwsi pojawiają się na miejscu bitwy i ostatni je opuszczają. Ich uzbrojenie stanowi karabin Grepler i regenerująca zbroja.

Enforcer - uzbrojone w Grepler jednostki latające (dzięki jetpackom PJP). Skuteczne w walce z piechotą.

Castigar - jednostki w sam raz nadające się do celów obronnych. Warto je wyznaczyć do pilnowania własnych budowli. Uzbrojone są w działka Jarvik umieszczone na ramionach.

PsiTech - w zasadzie jednostki pomocnicze, a dokładniej medyczne. Leczą rannych Guardian i Castigar.

Shadowhand - tajna policja lub, jak kto woli, szpiegdy. Bardzo skuteczni w swoich działaniach dzięki stosowaniu nowoczesnych technologii.

Watchman - olbrzymie "walkery". Używane przede wszystkim do eskortowania kolumn jednostek opancerzonych. Uzbrojone w rakiety SWARM są znakomite w walce z celami powietrznymi oraz całkiem pożyteczne w zmaganiach z oddziałami piechoty.

Blackstar - małe, zwinne i szybkie jednostki powietrzne napędzane dwoma silnikami odrzutowymi Fawasi 529, są przydatne do eskortowania bombowców. Całkiem dobrze radzą sobie również z celami naziemnymi.

Striker - bombowce idealnie nadające się do bombardowania kolumn przeciwnika oraz budynków. Uzbrojone w bomby Litson I-19 sieją prawdziwe spustoszenie. Ich słabą stroną jest mały udźwieg bomb oraz fakt, że są praktycznie bezbronne w wypadku napotkania wrogich myśliwców.

Warden - jednostki do wykrywania nieprzyjaciela. Bez problemu wykrywają nie tylko wroga jednostki, ale również wszelkiego rodzaju pułapki. Tajemnicą tak skutecznego działania Warden jest wysokiej klasy antena opracowana w laboratorium Garonti-Scherm oraz system napędzania Fawasi, który napędza Warden bardzo cicho.

Rover - zbliżone w swoich zadaniach i wyposażeniu do Warden, ale uzbrojone dodatkowo w laser Nix-Yelco.

Bulldog - lekkie czołgi, uzbrojone w moździerz Miklin 346-B. Wspaniałe w walce z piechotą.

Growler - ciężkie czołgi. Zbudowane w FrennetiCorp Land & Sea sprawdzają się w walce z wrogimi czołgami oraz nadają się idealnie do niszczenia budynków. Dość szybkie, ich uzbrojenie stanowi działko Harkli Mark 7.

xMastiff - połączenie artylerii z lekkim czołgiem, czyli armata na kółkach. Wolno się porusza, ale dzięki działu Miklin 790 skutecznie razi piechotę wroga oraz jednostki powietrzne.

Patrol Cruiser - mała jednostka nawodna wyprodukowana przez FrennetiCorp Land & Sea specjalnie dla JDA. Używana przede wszystkim do rekonesansów, jest także skuteczna w walce z jednostkami latającymi i pływającymi. Oprócz tego idealna do eskortowania innych jednostek nawodnych JDA.

Dreadnaught - morska wersja Mastiff. Większy od patrol Cruiser, nadaje się znakomicie do bombardowania celów naziemnych z wody, ale niestety jest dość łatwym celem dla artylerii wroga.

Tech Boat - jednostka pomocnicza służąca do naprawy innych jednostek nawodnych.

Sky Fortress - najpotężniejsza broń JDA. Uzbrojony w działko Nix-Telco TR-47 niszczy praktycznie wszystko, co napotka na drodze.

Sprawlers

Rumbler - piechota Sprawlers. Uzbrojona w dwuręczne działka, strzelające pociskami energetycznymi. Z wielkim upodobaniem polują na Guardian.

Fiend - nieco szybsi i o wiele lepiej walczący od Rumbler. Uzbrojeni są w Sikkers.

Banshee - dość niebezpieczne przedstawicielki płci pięknej. Niebezpieczne, bo uzbrojone w moździerz!

Skulk - znakomite snajperki. Mają wyśmienity wzrok i widzą doskonale również w nocy. Mordercza broń...

Judas - dobrze opancerzona piechota uzbrojona w Mortis Beam. Skuteczna w walce z czołgami oraz jednostkami powietrznymi, ale tylko na krótki dystans.

Infiltrator - jak się łatwo domyślić z nazwy, są to szpiegdy. Dzięki specjalnemu ubiorowi potrafią się wszędzie dostać nie zauważeni.

Voodun - służą do leczenia innych jednostek. Bardzo skuteczne, potrafią zregenerować siły nawet ciężko pokiereszowanym wojownikom.

Scaver - jednostki służące do stawiania min oraz pułapek.

Gogo - coś podobnego do poduszkiowca, uzbrojone w naprowadzane rakiety Harkli Mark 3. Skuteczne w walce z celami naziemnymi, są śmiertelnym zagrożeniem dla atakujących z powietrza jednostek.

Scorpion Tank - przerobione czołgi Frenetti 927 SG, które po modernizacji stały się prawdziwym postrachem dla zmechanizowanych jednostek JDA. Jego uzbrojenie to dwa działka Harkli Thunder Cannon - zmodyfikowane platformy JDA Mastiff, uzbrojone w potężne działko Miklin 790. Ich słabą stroną jest powolne przemieszczanie.

Vulture - znakomity myśliwiec napędzany turbinami Gill & Mafta. Dobry również do celów rozpoznawczych i zwalczania celów naziemnych.

Air Barge - powietrzny transportowiec wojska. Lepszego nie znajdziesz. Duża ładowność i szybkość.

Disruptor - olbrzymi radar na kółkach. Może śmiesznie wyglądać, ale jest skuteczny.

Hydrofoil - szybki, napędzany silnikiem Kontel-Murfee pojazd nawodny uzbrojony w działko Plaszer. W zasadzie nadaje się do niszczenia wszystkich celów.

Stasis Boat - niezbyt szybki stateczek, którego uzbrojenie stanowi działko neutronowe Nix-Yelco. Unieruchamia nim wroga jednostki nawodne, które potem są dobijane przez Hydrofoil.

Leviathan - potężna artyleria morska. Porównywalna do wrogich Dreadnaughts, ale ma większy zasięg i skuteczność. Uzbrojona w działko Miklin 1200.

Juggernaut - superbroń Sprawlers. Coż o niej można napisać? Działka niczym bomba atomowa.



Tak przeze mnie przeklinane cut-scenki zostały przygotowane w znacznej mierze na engine Dark Reign 2. Aczkolwiek nie przepadam za takimi rozwiązaniami (pamiętacie Jedi Knight?), ale w tym przypadku wyszło całkiem nieźle, żeby nie powiedzieć dobrze. Gdyby tylko występowały z mniejszą częstotliwością...



Technicznie obyło się bez żadnych wpadek. Gra chodzi płynnie nawet w bardzo wysokich rozdzielczościach. Najmniejszych zastrzeżeń nie można mieć także do pracy kamer. Równie ciepłych słów nie mogę jednak napisać o dźwięku i muzyce Dark Reign 2. Nie podoba mi się, i nie chodzi o to, że słucham na co dzień kompletnie innych klimatów i gatunków. Nie jestem ekstremistą i potrafię zaakceptować w grze każdy rodzaj muzyki (podobnie jak nowe dokonania Ulver, Arcturus czy Burzum), ale muzyka w Dark Reign 2 gra mi... na nerwach. Albo mamy do czynienia z ciągnącymi się jak flaki z olejem motywami ambientowymi, lub też jesteśmy raczeni jednostajnymi samplami. Ma to oczywiście podkreślać futurystyczny klimat gry, ale mnie to tylko dekoncentrowało. Identycznie jest z dźwiękiem. To, co słyszymy w słuchawkach, nie odbiega w niczym od wszelkich przyjętych norm. Bez przerwy gracz jest bombardowany głosami przepuszczonymi przez przetworniki, aby klimat był bardziej realistyczny. Tylko że mnie już szlag trafia, kiedy słyszę, jak mi koleś do ucha gada zdigitalizowanym mechaniczno-metalicznym głosem!

Po konsumpcji Dark Reign 2 mam nielicznego kaca. Wiecie jak to jest, idziesz sobie ulicą i przechodząc koło cukierni napada Cię ochota na świeżutkiego paczka. Wchodzisz, kupujesz i po pierwszym zwarciu szczęki okazuje się, że ten paczek leżał w tej cukierni z tydzień albo i dłużej. Podobnie jest z Dark Reign 2. Za szybko wszystko wygląda pięknie. Ładne pudełko, facha-wa instrukcja, zapowiedzi programistów, że oto nadeszła gra wszech czasów. Rzeczywistość okazała się mniej słodka. Gracze otrzymali kolejny (który to już?) klon Warcrafta czy C&C. Żadnych nowości, zero innowacji. Jedyne grafika wybija się ponad przeciętność. No cóż, śmierć frajerom! Następny przereklamowany produkt, który niepotrzebnie narobił chętki wszystkim fanom erteosów. Siódemeczka tylko ze względu na naprawdę znakomitą grafikę (+1,5 pkt!). Lepiej wydajcie kasę na znacznie lepszy Ground Control.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Activision

Dystrybutor:

Play it

018 4440560

Internet:

<http://www.activision.com>

Wymagania:

P 233, 64 MB RAM, 4xCD, WIN

95/98/00, karla muz.

Akcelerator:

wymagany

Plusy:

- grafika!!
- mimo że mało oryginalny, to jednak całkiem przyzwoity RTS

Minusy:

- infantylina i stereotypowa fabuła
- za dużo cut-scenek
- drętwy sbk i muzyka
- to wszystko już gdzieś widziałem...

Super Promocja

jeszcze do 30.09.2000r

dzwoniąc do redakcji w godz. 8⁰⁰-20⁰⁰
pod nr tel. 071 3167639, 3167640

30 zł

=

+



lub wysyłając kupon możesz zamówić

COOL GAMES

(od nr. 7/99 do nr. 3/00)

w cenie 30 zł za 2 dowolne numery

www.coolgames.com.pl

ZAMAWIAM

Imię: Nazwisko:

Ulica: Nr. domu:

Miejscowość: Kod Pocztowy:

Województwo: Tel:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis:

Adres redakcji:

COOL GAMES

SoftPress
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. 0-71 3167639
0-71 3167640

☐ Nr 7/99 Promocja ☐ Nr 8/99 Promocja ☐ Nr 9/99 Promocja ☐ Nr 1/00 Promocja ☐ Nr 2/00 Promocja



☐ Nr 3/00 Promocja ☐ Nr 4/00 29 zł ☐ Nr 5/00 29 zł ☐ Nr 6/00 29 zł

Oferta ważna do wyczerpania tytułów, redakcja zastrzega sobie prawo zmiany cen.

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

Railroad Tycoon II

dodatek polonizujący

Nie ma chyba chłopaka (poza jakimiś nielicznymi wyjątkami, ale to już jest patologia), który nie lubi elektrycznych kolejek (i tych rozjazdów, szlabanów i semaforów). Nic więc dziwnego, że to właśnie starają się wykorzystać firmy softwarowe, racząc nas różnymi grami z kolejką w roli głównej. Jedną z kultowych już gier jest Railroad Tycoon, którego pierwszą recenzję czytałem, kiedy o PC jeszcze nawet nie marzyłem bo męczyłem wspianą maszyną marki C-64. Minęło kilka lat (i kilka nowych gier z tej serii), i w końcu doczekałem się Railroad Tycoona II w naszym ojczystym języku.

J.I.L.T.



Nie da się ukryć, że pierwsza część gry narobiła więcej zamieszania niż druga. Nawet ja niespodziewanie szybko pozbyłem się Railroad Tycoona 2 z dysku twardego. Nie wywołała ona u mnie takiego entuzjazmu, żeby poświęcić jej każdą chwilę. Trochę mnie drażniło, że wszędzie trzeba było posyłać pociągi, gdzie czasem aż się prosiło, aby transport zorganizować w inny sposób. Przecież nie ma sensu stawiać dwóch stacji blisko siebie, gdzie bardziej ekonomiczny byłby transport na przykład samochodowy. Ech... chyba jasne do czego piję? Faktem jest, że sama otoczka finansowa jest tu bardziej rozbudowana niż w moim uko-



chany Transport Tycoonie (oho... wygadałem się :)). Mały tu giełdę, więc możemy trochę pospekulować na handlu akcjami. Grafika i muzyka (uwielbiam takiego bluesa) jest w porządku, ale brakowało mi w tej grze jakiegoś życia. Może pomogłyby jakieś szosy z poruszającymi się na nich samochodzikami? Po prostu bardzo lubię, jak na planszy coś się dzieje (świetnym przykładem jest tu seria SimCity, gdzie miasto tętni życiem).

Wybrałem więc Europę i zacząłem grę. Wrocław szybko znalazłem. Nawet był na swoim miejscu. Nawet rzeka przez niego płynęła. I nawet podpisano, że to Wisła... WISŁA???

chany Transport Tycoonie (oho... wygadałem się :)). Mały tu giełdę, więc możemy trochę pospekulować na handlu akcjami. Grafika i muzyka (uwielbiam takiego bluesa) jest w porządku, ale brakowało mi w tej grze jakiegoś życia. Może pomogłyby jakieś szosy z poruszającymi się na nich samochodzikami? Po prostu bardzo lubię, jak na planszy coś się dzieje (świetnym przykładem jest tu seria SimCity, gdzie miasto tętni życiem).

Ale tak jakoś dziwnie się złożyło, że nagle wzięła mnie ochota, aby jednak Railroad Tycoonem trochę się pobawić. Opadły mnie wyrzuty sumienia, że tak lekko się gry pozbyłem, więc radość moja była ogromna, gdy Naczelną wręczył mi dwa CDROM-y. Na jednym znajdowała się właściwa gra, a na drugim cytuję: "dodatek polonizujący". Więc szybko "spolonizowałem" grę i po chwili ujrzałem jak parowa lokomotywa wesoło zmierza w moim kierunku. Po chwili pokazały się opcje gry. Zgodnie z oczekiwaniami były po polsku. Blues w słuchawkach leciał, więc postanowiłem zacząć grę.

chany Transport Tycoonie (oho... wygadałem się :)). Mały tu giełdę, więc możemy trochę pospekulować na handlu akcjami. Grafika i muzyka (uwielbiam takiego bluesa) jest w porządku, ale brakowało mi w tej grze jakiegoś życia. Może pomogłyby jakieś szosy z poruszającymi się na nich samochodzikami? Po prostu bardzo lubię, jak na planszy coś się dzieje (świetnym przykładem jest tu seria SimCity, gdzie miasto tętni życiem).

Sama gra, niezależnie od wersji językowej, wygląda tak samo :). Budujemy linie kolejowe, dbamy o rozbudowę naszych stacji i zarabiamy w tzw. międzyczasie pieniądze (tak na marginesie: ktoś kiedyś wymyślił pojęcie zysk ujemny. To trzeba mieć też :)). Same menu są przetłumaczone dość poprawnie. Tylko, że czasem coś się takiego trafi, że już nie wiadomo, czy śmiać się, czy płakać. Prosty przykład, gdzie należy kliknąć, żeby wyjść z gry? Po angielsku było "quit", a po polsku? Może "wyjście"? Nie, to byłoby za proste. Tu akurat jest "zamknij". Raz, przez przypadek kiedy chciałem szybko zamknąć okienko z opcjami, to... zamknąłem całą grę. Ciekawym przypadkiem jest też tekst, który pokazuje się przed każdą misją. Otóż dowiemy się z niego, co należy zrobić, aby zdobyć złoto, srebro lub brąz. Gdybym nie wiedział jak to jest napisane w oryginale (a tam jest mowa o złotym, srebrnym i brązowym zwycięstwie. Chyba jest różnica? prawda?), to pewnie do tej pory czekałbym na jakieś kopalnie złota, albo może na kilka sztabek, które miałyby wyładować w moim depozycie. Właśnie taka łyżka dziegiu potrafi zepsuć cały miód.

Co ja o tym wszystkim myślę? Ano myślę, że jak ktoś posiada już wersję angielską i świetnie się w niej orientuje, to powinien przy niej zostać. Chyba że chce się trochę pośmiać. Ten "dodatek polonizujący" będzie atrakcyjny dla osób, które "kajne inglisz non kompredno, mesje". Wtedy będzie jak znalazł. Na razie za jakość tej lokalizacji wystawiam ocenę 5 (sama gra zasługuje na co najmniej dwa oczka więcej).

Ocena:

5



Pewnie nikogo nie zdziwi, że na początku chciałem zobaczyć swoje rodzinne strony. Wybrałem więc Europę i zacząłem grać. Wrocław znalazłem szybko. Nawet był na swoim miejscu. Nawet rzeka przez niego płynęła. Jaka ładna. O! I nawet podpisano, że to Wisła... WISŁA?!? [—autocenzura—] CO TO JEST?! Atlasu nie mieli czy co? A może to ja mam jakieś złe dane? Kiedy się uspokoiłem postanowiłem nie zaglądać już

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Take2

Dystrybutor:

Play it

018 4440560

Internet:

http://www.take2games.com

Wymagania:

P40, 16 MB RAM, 45 MB HDD, CD-ROM x4, SVGA, Win 95, DirectX 5

Akcelerator:

niekonieczny

Plusy:

- Railroad Tycoon 2
- świetne bluesowe kawałki
- jest po polsku (jak ktoś tylko ten język zna)

Minusy:

- miejscami jakość tłumaczenia
- Wisła we Wrocławiu? Nie daruję...
- nie przetłumaczone wprowadzenie (a może to i dobrze? :))

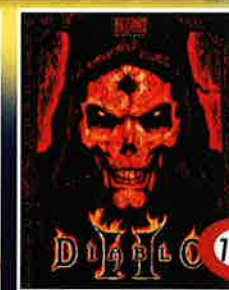
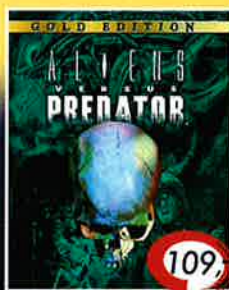
- koszty pocztowe 7,95 zł
- ceny zawierają Vat
- płatność przy odbiorze
- czas dostawy 2-7 dni roboczych
- możliwość dostawy w ciągu 24-48h (za dopłatą)
- gwarancja zabezpieczenia przesyłki
- pracujemy pn-pt 8-18, sobota niedziela 9-17.

tel./fax (022) 863 37 12

e-mail: sklep@gralnia.com 03-996 Warszawa 131 skr. pocztowa 59

STREFA

gralnia.com



graj oszczędnie

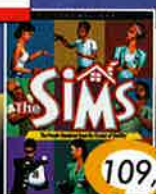
SPECJALNA

ACE VENTURA PL 59
AD 2044 40
ADAŚ I PIRAT BARNABA PL 59
AGE OF EMPIRES 2 194
AGE OF WONDERS 145
AIRLINE TYCOON PL 59
AIRPORT 145
ALIEN VS PREDATOR + MISJE 109
AMERZONE PL 89
ANCIENT CONQUEST PL 60
ANNO 1602 PL 89
ARMORED FIST 3 117
ARMY MAN II 90
ATLANTIS 2 PL 68
ATLANTIS PL 35
AZTEC PL 59
BALDUR'S GATE
-WROTA BALDURA WERSJA ANG.
BALDUR'S GATE
+ OPowieści z Wybrzeża Mieczy PL 145
BATTLE ISLE 2 + TITANS LEGACY PL 25
BATTLEZONE 2 145
CROC 2 99
BREAKNECK 60
BROKEN SWORD 2 PL 50
BRYDZ 99
C & C COVERT OPERATION 89
C & C TIBERIAN SUN 99
C & C TIBERIAN SUN-FIRESTROM 60
CASE CLOSED PL 59
CASTROL HONDA 2000 PL 59
CEASAR III 89
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000 117
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 + POLSKA LIGA 59
CHESSMASTER 7000 145
CLOSE COMBAT 4 148
COLIN MCRAE RALLY 89
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES 89
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY 89
CONFLICT FREESPACE PL 40
CORSAIRS PL 59
CREATURES 2 60
CREATURES 3 89
CROC 2 99
CUTTHROATS 145
DEVIL INSIDE PL Tel.
CZERWONY KAPTUREK PL 40
DAIKATANA 148
DARK OMEN - WARHAMMER 50
DELTA FORCE 2 117
DEMISE PL 89
DIABLO 59
DIABLO 2 PL 145
DIABLO HELFIRE 40
DIE BY THE SWORD PL 40
DIE HARD TRILOGY 2 109
DISCWORLD NOIR 50
DRAGONFIRE PL 42
DRAKAN 80
DRIVER 99
DUKE NUKEM 3D + MISJE 50
OLNE 2000 50

DUNGEON KEEPER 2 PL 59
DUNGEON KEEPER + MAGIC CARPET 50
EARTH 2150 PL 80
EMERGENCY PL 40
EXTERMINACJA PL 659
EXTREME ASSAULT PL 33
EXTREME BIKER 89
F/A 18 (JANE'S) 139
F/A 18 SUPER HORNET 117
F-22 LIGHTING III 149
FARAON PL 145
FAUST PL 68
RFA 2000 90
RFA '98 50
FINAL FANTASY VII 89
FINAL FANTASY VIII 145
FLANKER 2.0 89
FLIGHT UNLIMITED III 134
FLOOD - PL (4 CD) 59
FOOTBALL MANAGER 2000 108
FORCE 21 145
FORD RACING 135
FREESPACE 2 PL 68
GABRIEL KNIGHT 3 145
GANGSTERS 90
GARFIELD-DWUJE KOMIKSY 35
GRAND PRIX 3 99
GRAND THEFT AUTO 2 PL + koszulka 89
GROMADA PL 40
GRUND CONTROL 155
GUNSHIP 90
HALF - LIFE GOLD 89
HALF LIFE GENERATION 148
HALF LIFE OPPOSING FORCE 89
HEROES OF MIGHT & MAGIC III 49
ARMAGDON'S BLADE PL 117
HEROES OF MIGHT & MAGIC III PL 89
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (PL) + MISJE 89
HIDDEN AND DANGEROUS
- FLIGHT FOR FREEDOM 89
HIND 30
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA PL 59
HOMEWORLD 145
HOPKINS FBI PL 59
IMPERIALISM II 69
IMPERIUM GALACTICA 2 119
IMPERIUM GALACTICA 1 49
INCUBATION PL 40
INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE 185
INTERSTATE '82 90
INVICTUS PL 69
JACK ORLANDO PL 40
JAGGED ALLIANCE 2 PL 89
JAZZ JACKRABBIT 2 - ZIMOWE PRZYGODY PL 40
JAZZ JACKRABBIT 2 PL 40
KINGPIN 89
KNIGHTS AND MERCHANTS PL 40
KRONKA CZARNEGO KSIĘZKA PL 69
KSIĄŻE I TCHÓRZ PL 50
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER 149
LEGO CREATOR PL 90

LEGO ISLAND PL 90
LEGO LOCO PL 90
LEGO RACER PL 90
LEGO SZACHY PL 90
LEMMINGS PAK PL 40
LEW LEON PL 40
LIATH - SPIRALNY ŚWIAT PL 78
LIGA POLSKA MAN. 2000 PL 89
LOMAX PL 40
LIFTWAVE COMMANDER 140
MAYDAY 40
MDK 39
MDK 2 + MDK 1 PL 75
MIGHT & MAGIC VII PL 79
MORTYR PL + koszulka 59
NASCAR RACING 3 89
NBA LIVE 1999 59
NBA LIVE 2000 99
NEED FOR SPEED - PORSCHE CHEL 99
NEED FOR SPEED 3 109
NASCAR 2000 TEL.
NEED FOR SPEED 4 99
NHL 2000 99
NHL 99 59
NOMAD SOUL 149
NOX 109
ODDWORLD: ABE'S EXODUS 50
OPowieści z Wybrzeża Mieczy PL 50
PANZER COMMANDER 59
PANZER ELITE 117
PANZER GENERAL 3D 89
PANZER GENERAL II 60
PEOPLE'S GENERAL 145
PLANE SCAPE: TORMENT PL 60
PHANTASMAGORIA 1 60
PHANTASMAGORIA 2 145
PIECIĄK 1999 60
PINBALL 3D ULTRA 60
PIZZA SYNDICATE PL 59
POMPEI PL 68
PRINCE OF PERSIA 1 i 2 80
PRINCE OF PERSIA 3D 89
QUAKE 3 ARENA 175
ROLLER COASTER TYCOON MISJE PL 36
QUEST FOR GLORY 5 60
RAILROAD TYCOON - DE LUXE 29
RAILROAD TYCOON 2 PL 95
RALLY CHAMPIONSHIP 29
RALLY CHAMPIONSHIP 99 PL 90
RAYMAN 2 40
RAYMAN UCZY MATMY I POLAKA 125
REAR + AD 2044 60
RED BARON 3D 60
RETURN TO MONDOR 45
REZERWOWE - PSY PL 60
RIVEN 59
RIVAL REALMS GOLD 49
ROLLERCOASTER TYCOON PL 59
SAGA GNIEW WIKINGÓW PL 59
SCREAMER RALLY 50
SEGA RALLY 2 99

SEPTERRA CORE 59
SETTLERS I PL 20
SETTLERS II MISJE PL 35
SETTLERS II PL 138
SETTLERS III + NOWE MISJE PL 40
SETTLERS III NOWE MISJE PL 50
RHODAN PL 109
SILENT HUNTER COMM. EDITION 60
SKOUT PL 60
SIM CITY 2000 50
SIM CITY 3000 PL 75
SIMON THE SORCERER 2 PL 30
SH 59
SOLIDER OF FORTUNE 178
SOUL REAVER - LEGACY OF KAIN 148
SPORTS CAR GT 50
STAR WARS: EPISODE 1: INSIDERS GUIDE 117
STAR WARS: EPISODE 1: PHANTOM MENACE 95
STAR WARS: EPISODE 1: RACER 95
STAR WARS: FORCE COMMANDER 178
STARCRRAFT 89
STARCRRAFT BROOD WOP 75
STEEL PANTHERS III 60
SU-27 59
SUPERBIKE 50
SUPERBIKE 2000 99
SWAT 2 60
SWAT 3 145
SYSTE SHOCK 2 59
THE SIMS PL 99
THEOCRACY PL 79
THEME PARK + THEME HOSPITAL 50
THEME PARK WORLD PL 99
THIEF 2 - METAL AGE 135
THUNGUSKA 69
TOCA 2 TOURING CARS 109
TOMB RAIDER I 89
TOMB RAIDER II GOLDEN MASK 89
TOMB RAIDER III + MISJE 89
TOMB RAIDER IV - THE LAST REVELATION 139
TOTAL AIR WAR 69
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS 50
TRAITORS GATE PL 69
TRIDONIS PL 70
TUNGUSKA 49
TZAR-CIEZAR KORONY-PL 148
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000 45
UFO PL 138
ULTIMA RASCENSION 90
UNREAL TOURNAMENT 49
UNREAL 189
VAMPIR 49
WARCRAFT I 59
WARCRAFT II DELUXE EDITION 60
WARHAMMER CHAOS GATE 159
WARHAMMER - RITES OF WAR 99
WARZONE 2100 68
WEHIKUL CZASU PL 59
WING COMMANDERS PROPHEDS 59
WORMS ARMAGEDDON PL 59



Roland Garros

Tenis... sport w Polsce niemal tak samo egzotyczny jak curling czy pływanie na waleta w basenie z rekinami. I nie chodzi mi o popularność tenisa, ale o wyniki, jakie osiągają nasi tenisiści. Niby tenis w Polsce uprawiają przedstawiciele tzw. "elity" (politycy, aktorzy, prezydent etc.), a gwiazd tenisa jakoś nie możemy się doczekać. Mamy co prawda Magdę Grzybowską, ale nadal jest ona przedstawicielką trzeciej ligi. Trochę to za mało zważywszy na potencjał naszych sąsiadów (Rosjan, Niemców, Szwedów, Czechów). Wygląda na to, że nasze "szyszki" lepiej sobie radzą z rakietą tenisową niż tzw. "zawodowcy". Hej, Fibak, gdzieżeś ty...

Ulver a.k.a. Eld

Pewnie pomyśleliście, po co ten koleś tak marudzi? I macie rację. Sam nigdy nie trzymałem rakietki tenisowej w ręce, więc łatwo mi się wymądrzać. Coś w tym jednak jest. Dlaczego nasi wszyscy sąsiedzi grają dobrze w nogę, hokej czy tenisa? Ale to nie moje zmartwienie. Za stary już jestem, aby wziąć się za uprawianie zawodu jakiegokolwiek sportu i nie obchodzi mnie, dlaczego źle się dzieje na naszych kortach.

Gdy ujrzałem krążek z logiem Cryo Interactive i wszystko mówiącym maniakom rakietki tenisowej tytułem Roland Garros, z początku pokręciłem nosem z dezaprobatą (tenis?!). Odpalam, przed oczami miga mi jakieś mało atrakcyjne intro i ukazują się menu, ładne, czytelne, dobrze rozmieszczone. Nie jest źle, oby tylko gra była tak samo dobra, a może polubię i tenisa? Możliwość rozgrywki takie same jak w in-



nym grach sportowych: mecz, trening i turniej. W opcji turnieju okazuje się, że tytuł gry jest stanowczo zwodniczy. Roland Garros bowiem nie tylko oferuje nam walkę o tytuł tenisowego mistrza Francji, ale także możesz powalczyć na kortach Wimbledonu, Australian Open i US Open. Tak więc istnieje całkiem realna szansa na zdobycie wielkiego szlema. Niestety, do pełni szczęścia brakuje prawdziwych nazwisk tenisistów. Każdy gracz ma przecież ulubionego zawodnika/zawodniczkę, a tu tymczasem lipa. Nie da rady pograć jako Martina Hingis albo Koumnikova :). Za to jest możliwy wybór płci zawodnika oraz jego narodowości i sprzętu, jakim będzie grał.



nie rzadko zdarza się, aby któryś z tenisistów przywalił jak z armaty, czyli - jak to się popularnie mówi - ściął czy huknął piornująco asa czy returna. Przeważnie wymiany toczą się w ślimaczym tempie, zgodnie z zasadami fair play ("ja podaję lekko do Ciebie, a ty do mnie"). Oglądając tenis w TV miałem wrażenie, iż jest to sport szybki i widowiskowy, lecz okazuje się, że tak nie jest. Na realizm ujemny wpływ ma również animacja tenisistów. Poruszają się chwilami bardzo nienaturalnie i śmiesznie odbijają piłkę. Zdarza się bowiem tak, że piłka leci przeciwnikowi na forehand, a on wykonuje backhand i piłka odbija się od nie wiadomo czego (chyba że mamy do czynienia z tajemniczymi ruchami powietrza?) i leci na nasze pole gry. Komedial.

Niedogodności w sferze doznań czysto sportowych (w końcu granie na kompie to też sport) programiści wynagrodzili nam dość dobrą grafiką. Gra obsługuje dopalacze graficzne i to widać, bo pod względem graficznym nie można Roland Garros nic zarzucić. Zawodnicy prezentują się bardzo dobrze, niemal jak w grach EA Sport. Sylwetki nie są kanciaste i gdyby nie ta tragiczna animacja, byłoby doskonale. Miło jest zawiesić oko na trybunach otaczających sam kort. Mogę się wprawdzie przyczepić, iż publika to zwykłe bitmapy, ale bądźmy szczerzy, czy podczas gry zwracacie aż taką uwagę na trybuny? Ubogo na tle grafiki wypadają dźwięki. Publiczność zachowuje się nad wyraz niemrawo. Tylko sporadycznie nagradza jakąś ciekawą wymianę piłek oklaskami, a tak przez cały czas słuchać jak piłka z wdziękiem odbija się o nawierzchnię kortu. Fajnie za to gada spiker zawodów. I to nie tylko po angielsku, ale podczas turnieju w Paryżu po francusku. Dodaje to swoistego koloru gry.

W sumie, Roland Garros to gierka niezła, ale nie przekonała mnie do tenisa. Dla gracza lubującego się w ładnej szacie graficznej i niewielkim realizmie w sam raz. Ja jednak wymagam od gry spor-

W sumie Roland Garros to gierka niezła, ale nie przekonała mnie do tenisa. Dla gracza lubującego się w ładnej szacie graficznej i niewielkim realizmie w sam raz.



towej trochę więcej. Z tego też powodu wystawiam szósteczkę.

P.S. Do gry jest dołączona encyklopedia Roland Garros. W niej to znajdziecie całą historię turniejów w Paryżu (wyniki finałów, nazwiska zwycięzców), sylwetki najlepszych tenisistów i masę zdjęć. Całość bardzo rzetelnie przygotowana, z doskonałym interfejsem, co sprawia, że encyklopedia jest chyba najjaśniejszym punktem produktu Cryo.

Ocena:

6

Zwycięzcy RG w ostatniej dekadzie

1991	Jim COURIER	Monica SELES
1992	Jim COURIER	Monica SELES
1993	Sergi BRUGUERA	Steffi GRAF
1994	Sergi BRUGUERA	Arantxa SANCHEZ
1995	Thomas MUSTER	Steffi GRAF
1996	Yevgueny KAFELNIKOV	Steffi GRAF
1997	Gustavo KUERTEN	Iva MAJOLI
1998	Carlos MOYA	Arantxa SANCHEZ-VICARIO
1999	Andre AGASSI	Steffi GRAF
2000	Gustavo KUERTEN	Mary PIERCE

Wybór jednak nie jest zbyt duży. Poszczególne turnieje różnią się pomiędzy sobą przede wszystkim typami nawierzchni. Zawsze to jakieś urozmaicenie, bo inaczej piłeczka zachowuje się na trawie, a inaczej na ceglanych kortach. Aczkolwiek... tego zbyt nie widać w grze. Realizm Roland Garros to mocno dyskusyjna sprawa. To, że piłka praktycznie tak samo zachowuje się na każdej nawierzchni, to najmniejszy buraczek. Nie podoba mi się zwłaszcza tempo akcji. Niezmier-

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Cryo Interactive

Dystrybutor:

Cryo Interactive

Internet:

<http://www.rolandgarros-jeu.com/>

Wymagania:

P 233 MMX WIN 95/98 32 MB

RAM 4xCD

Akcelerator:

wymagany

Plusy:

- niezgorza grafika
- encyklopedia Roland Garros

Minusy:

- mało opcji
- brak prawdziwych tenisistów
- kuleje animacja postaci
- nie można faulować, więc co to za sport?
- ślamazarnie tempo

WARGASM

In the future, all wars will be fought this way

W przyszłości wszystkie wojny będą prowadzone w ten sposób.

Może już czas na twój pierwszy

WARGASM?

Tylko 29,90 zł.



Narody ziemi zjednoczone w pragnieniu zaprzestania prowadzenia wszelkich wojen tworzą zastępczą grę wojenną w internecie.

Żołnierze nie muszą już ginąć na polu bitwy.

Ma zapanować szczęśliwość i pokój.

Tylko... coś się nie udało i świat zmierza ku zagładzie.

Uratuj go! Możesz jeszcze to zrobić!

Microsoft Golf 2001 Edition

Golf stał się grą elitarną, przeznaczoną dla ludzi o odpowiednim (czytaj wysokim) statusie majątkowym. Niegdyś taką grą był również krykiet, ale od czasów kolonialnych stał się popularną i powszechną zabawą (przynajmniej w byłych koloniach angielskich), co oczywiście nie pozostało bez wpływu na jego status. Statystyczny Kowalski może co najwyżej zagrać w mini-golfa gdzieś w wesołym miasteczku. Jeżeli jest akurat posiadaczem PC, ma jeszcze jedną możliwość. Microsoft co roku prezentuje kolejne, wysoce zaawansowane, komputerowe wersje tej szlachetnej gry. Tym razem jest to Microsoft Golf 2001 Edition.

Czarny Iwan

Numererek w tytule świadczy, że jest to produkt bez mała przyszłościowy, a już na pewno maksymalnie świeży i parujący jak świeże bułeczki. Tak więc, jeśli chcesz poczuć emocje, które towarzyszą pakowaniu białych piłeczek do dołków w ziemi, możesz sięgnąć po tę grę. Pamiętaj jednak, że jest to gra, do której nie

siada się w ulubionym dresie i rozczłapanych adidasach. Bejsbolówka i złoty łańcuch na przegubie jakoś nie pasują do golfa. Nawet nowa, całkiem fajna komórka, którą przyczepiłeś do paska, musi polecieć w kąt.

Ubierz teraz białe spodnie w kant, koszulkę polo i zgrabne mokasynki (bez frędzelków!). Efekt popsuje na pewno kij od szczotki, po który zmuszony jesteś sięgnąć (cena oryginalnych kijów golfowych waha się od 2,5 do 4-5 tysięcy złotych polskich za sztukę - a trzeba ich kilkanaście!) - ale od czego mamy wyobraźnię! Ie wychodź na trawnik przed blok, bo możesz się nie spodobać paru łysym chłopakom przy trzepaku lub kilku zniszczonym facetom, którzy właśnie spijają koktajl owocowy na ławce.

Zamiast tego, zapal trocizkę o zapachu drzewa sosnowego, wklep w policzki Old Spice ojca i usiądź przed monitorem. Tak, teraz jesteś już gotowy. Możesz odpalać grę.

Warto wiedzieć, że Golf wywodzi się z gry staro-



Jeśli chcesz poczuć emocje, które towarzyszą pakowaniu białych piłeczek do dołków w ziemi, możesz sięgnąć po tę grę. Pamiętaj jednak, że jest to gra, do której nie siada się w ulubionym dresie i rozczłapanych adidasach. Bejsbolówka i złoty łańcuch na przegubie jakoś nie pasują do golfa. Nawet nowa, całkiem fajna komórka, którą przyczepiłeś do paska, musi polecieć w kąt.

Z cyklu "Inteligentne Pytania"

CO TO JEST POLE GOLFOWE?

Obszar specjalnie zaprojektowany, zajmujący zazwyczaj 40-80 ha, podzielony na tak zwane "dołki". Klasyczną rundą w golfie jest zaliczenie osiemnastu dołków. Bywają również pola 9-dołkowe kompleksy 3 i więcej pól 9-dołkowych, na których rozegranie 18-dołkowej rundy jest kombinacją 9-dołkowych torów.

NA CZYM POLEGA GRA?

Na wbiciu piłeczki do dołka możliwie najmniejszą liczbą uderzeń kijem. Dystans pomiędzy tee - rzutnią (miejscem rozpoczęcia gry "na dołku") a samym dołkiem, znajdującym się na greenie, wynosić może nawet ponad 400 metrów.



żytnych Rzymian o nazwie paganika. W czasach nowożytnych za ojczyznę golfa uważa się Wielką Brytanię, jednak Europejskie Stowarzyszenie Golfa, Association Européenne de Golf, AEG, założono w 1937 w Luksemburgu. Zrzesza on narodowe związki golfa. Dodam jeszcze tylko, że Polski Związek Golfa powstał 1993 roku.

Nowy microsoftowy golf został tak opracowany, aby przyjemność z gry czerpali nie tylko zwykli zjadacze chleba, ale i ludzie zajmujący się golfem profesjonalnie. W programie zawarto tyle szczegółowych opcji i funkcji, że spokojnie można go zaliczyć do miana zaawansowanych symulatorów. Samych

kijów golfowych mamy do wyboru czternaście (oczywiście z podziałem na kije drewniane, stalowe, putter). Jeżeli decydujemy się na samodzielny strzał (wybór odpowiedniego kija), pojawia się również dodatkowe okienko ze zbliżeniem na piłeczkę i główkę kija (pozwolę sobie nie korzystać z fachowej terminologii). Możemy teraz ustalić całą masę dodatkowych parametrów takich jak np. siłę, kierunek uderzenia, wysokość kija nad ziemią, itd., itd. Po dwudziestu minutach takiej zabawy miałem ochotę sam pchnąć się kijem w głowę, ale rozumiem, że dla niektórych może to być nadzwyczaj interesujące i przyjemne.

Zanim zaczniesz walić kijem po trawie, musisz określić swojego zawodnika. Okienko, które do tego służy, wygląda jak pulpity sterownicze w samolocie. Po pierwsze, trzeba zdecydować się, czy będziesz kobietą czy może mężczyzną. (Mam nadzieję, że w real-



GOLFOWA ETYKIETA

• Na polu golfowym obowiązują panów długie spodnie i koszula z kołnierzykiem. Staromodna elegancja (spodnie "pumpy" i podkolanówki) jest bardzo mile widziana. Noszenie jeansów czy T-shirtów uznawane jest za nietaktowne, a z niektórych klubów tak ubrani goście bywają wypraszani. Dopuszczalne są krótkie spodnie a do nich podkolanówki, najlepiej w kratę. Wobec pań wymogi są tolerancyjne, choć dobrze jest, gdy koszulka ma kołnierzyk a spódniczka stosowną długość.

• Gdy któryś z graczy przygotowuje się do uderzenia - nie wolno rozmawiać. To rozprasza. Trzeba stanąć w takiej odległości i miejscu, aby nie narażać się ani na uderzenie kijem, ani na trafienie piłeczką.

• Wychodząc na pole przede wszystkim należy wiedzieć, iż okrzyk "fore" oznacza, że wystrzelona przez kogoś z graczy piłeczka leci w kierunku jakiegoś człowieka. Być może właśnie w naszym. Na wszelki wypadek dobrze jest kuknąć i osłonić głowę rękami. Trafienie piłką bywa czasami niebezpieczne, a bolesne - zawsze.

• Po greenie nie należy chodzić bez potrzeby. Jeżeli już tam się znajdujemy - nie wolno przekraczać linii pomiędzy piłką a dołkiem. Idąc z miejsca na miejsce, najlepiej wyjść na obrzeże greenu i przejść wokół.

nym życiu te decyzje masz już za sobą). Poza tym masz jeszcze do wyboru jakieś 20 innych parametrów, łącznie z tak istotnymi jak np. kolor koszuli. Trzeba też na wstępie określić poziom swojej gry oraz komputerowego przeciwnika. Oczywiście można grać nie tylko z komputerem, ale i z żywymi przeciwnikami dzięki opcji multiplayer (modem, LAN, dedykowany serwer MSN Gaming Zone). Jeżeli wolisz sesje RPG, gdzie zyskujesz z czasem doświadczenie i odpowiednie umiejętności, nie ma sprawy! W MG 2001 E też jest taka opcja. Co prawda, nie zwiększy ci się mana, czy też ilość punktów życia, ale za to zmieni się twój status i możliwości.

O ile zasady gry w golfa wydadzą Ci się co nieco trudne lub zwyczajnie nie będziesz wiedział, jak pałać kijem w piłeczkę, możesz sięgnąć do pakietu Lessons, w którym zawarto wyczerpujące i bardzo szczegółowe opisy opcji i funkcji gry, jak również zasad samego golfa (poczytaj ramkę). Okraszono je nawet schematami i rysunkami, które sprawiają, że rzeczy proste stają się banalnie proste.

RODZAJE GRY

Gra na dołki (match play) - toczy się o zwycięstwo na każdym dołku. Konkuruje ze sobą golfiści 1 na 1 albo parami - 2 na 2. Wygrywającym jest ten zawodnik albo zespół, który trafi do dołka mniejszą liczbą uderzeń. W przypadku gdy na dołku osiągną taki sam rezultat, jest remis. Zwycięzcą jest ten, kto uzyska wyższą sumę punktów. W przypadku takiej rozgrywki można np. poddać dołek (gdy np. jest oczywiste, że nie uda się uzyskać choćby remisu). Sama rywalizacja trwa do uzyskania takiej przewagi, że wygrana zawodnika albo zespołu jest bezdyskusyjna.

Gra na uderzenia (stroke play albo punktacja medalowa) - to obliczanie punktów według norm uderzeń dla danego dołka (PAR). W zależności od dystansu PAR (Professional Average Result - norma uderzeń, wynik jaki powinno się uzyskać na danym dołku) jest od 3 do 5. Zupełnie wyjątkowo zdarzają się dołki o PAR 6 lub więcej. Za rozegranie dołka poniżej normy (czyli na przykład na dołku z PAR 4, zamiast za 4 uderzeniami, piłka trafia po 3 uderzeniu) uzyskujemy wynik -1 (tzw. birdie). Jeżeli ten sam dołek osiągamy uderzeniem równym PAR, zdobywamy 0 punktów, zaś w przypadku przekroczenia PAR o 1 uderzenie - musimy dodać sobie 1 punkt (+1, czyli bogey). Trafienie do dołka o 3 uderzenia mniej niż wynosi PAR, określa się jako albatross (-3 pkt.), 2 poniżej to eagle (-2 pkt.), 1 poniżej to birdie (-1 punkt), 0 - PAR. Przekroczenie PAR o 1 uderzenie nazywane jest bogey (+1), o 2 - double bogey (+2), o 3 (triple bogey), ... Tym systemem grają zawodowcy. W grupie tych najlepszych też zdarza się, że któryś z nich miewa gorsze rezultaty.

Gra na punkt (stableford) - polega na przydzielaniu punktów za każdy zdobyty dołek. Punktacja uzależniona jest od liczby uderzeń, jakie wykonał grający na każdym z dołków, biorąc przy tym pod uwagę indywidualny handicap golfisty. W niektórych rozgrywkach uwzględniana jest nieraz tylko część posiadanego handicapu. Wygrywa ten, kto uzyskał więcej punktów.

Samo przebieganie w opcjach nie byłoby jednak tak przyjemne, gdyby nie zadbane o właściwą stronę wizualną i dźwiękową gry. Rozdzielczość możemy wywindować aż do 1280 x 1024 w 16 bitowej paletce kolorów (32 bity przy 1024 x 768). Również ilość detali ustawimy w odnie-



sieniu do mocy naszego kompa. Plansze zostały zaprojektowane niezwykle starannie. Są po prostu ładne (obejrzyjcie sobie np. Bountiful, Sea Island Golf, Three Canyons). Miłe obrazy okraszają ptasie trele, szum wiatru i inne relaksujące odgłosy.

Microsoft Golf 2001 Edition ma tylko jedną wadę. Jest to produkt dla wąskiego grona fanów i wielbicieli tego sportu. Przypuszczam, że większość graczy, którzy na co dzień spędzają długie godziny w mordowniach typu Diablo II, Unreal i inne, śmiertelnie znudzi-

by się golfem w microsoftowym wydaniu. Nawet nasz redakcyjny spec od sportu - Eld - nie chciał spojrzeć na dzieło ludzi B. Gatesa. [Tak naprawdę to zwykle polecenie recenzowania golfa otrzymujemy za karę :)]. Może właśnie Ty jesteś inny? Może to gra dla Ciebie? Jeśli tak, nie zastanawiaj się. 18 dołków czeka...

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Microsoft

Dystrybutor:

Microsoft Polska

tel. 022 6286924

Internet:

http://www.microsoft.com

Wymagania:

Win 95/98 P 200 - 32 MB RAM

CD ROM

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

- świetny interfejs użytkownika
- zaawansowany system opcji i funkcji
- dobra grafika i dźwięki
- konkretne okna statystyk

Minusy:

- raczej tylko dla wielbicieli golfa

Aby oddać strzał, nie trzeba przechodzić specjalnego przeszkolenia wojskowego. Właściwie wystarczy kliknąć w symboliczną piłeczkę umieszczoną na pulpicie MG 2001 E. Jeżeli ograniczymy się jednak wyłącznie do palnięcia w guzik, strzelimy panu Bogu w okno. Mistrzostwo to właśnie umiejętność skorygowania siły, kierunku uderzenia w odniesieniu do siły wiatru, ukształtowania terenu i odległości od dołka. Microsoft Golf 2001 Edition ma intuicyjny i wygodny interfejs użytkownika, za pomocą którego łatwo dokonać właściwych modyfikacji.



RollerCoaster Tycoon PL

RollerCoaster Tycoon - Dodatkowe atrakcje PL

Według najnowszych badań Niespecjalnej Podkomisji Nienormalizacyjnej, gry ekonomiczne dzielą się na trzy kategorie: łatwe (dla fanów FPP - hi bloDd :) - i blondynek), średnie (takie najbardziej lubię) i trudne (dla magistrów ekonomii cierpiących na bezsenność i hemoroidy). Wśród tych "średnich" bardzo do gustu przypadły mi produkcje, w których maczał palce pan Chris Sawyer. Bardzo miło wspominać Transport Tycoona, przy którym spędziłem kilka ładnych dni (delikatnie mówiąc). Dlatego bardzo się ucieszyłem, gdy znów miałem okazję pobawić się w rekina finansjery, ale tym razem zarządzając Wesołym Miasteczkiem i to jeszcze po polsku.

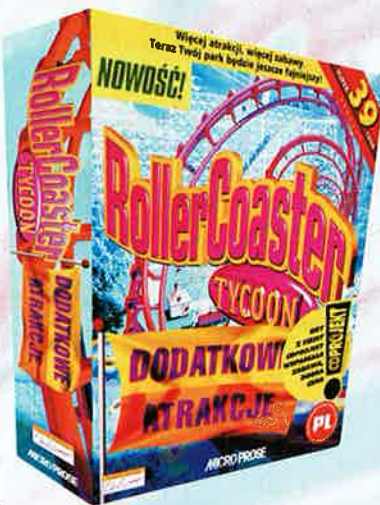
J.I.L.T.

Właśnie lokalizacja jest tym powodem, dla którego znowu zajęliśmy się tą grą. Dla osób, które z jakiś powodów nie miały jeszcze z nią styczności wyjaśnię krótko na czym tym razem będziemy mogli zbić majątek. Wszystko sprowadza się do tego aby zbudować dochodowe Wesołe

Miasteczko, w którym główną atrakcją będą wielkie kolejki górskie (tytułowe rollercoastery). Wyciągając kasę z kieszeni naszych klientów można oczywiście też na różne inne sposoby. Budki z jedzeniem, toalety (oj tak, tak, jak się takiemu robi na kolejce górskiej niedobrze, to nawet za toaletę zapłacić, o ile do niej zdąży), zwykłe karuzele, kolejki lin(i)owe. To tylko niektóre przykłady urządzeń, które pozwolą na szybki przepływ gotówki (oczywiście do naszej kieszeni, cheche ...). Nie należy zapominać także o wydatkach (zło konieczne) na dozorców, mechaników i ochroniarzy, bo bez nich całe miasteczko szybko zamieni się w kupę gruzu i nie działającego złomu. Co ciekawe, ale w jakiś sposób znamy myśli odwiedzających nas klientów (czyżby w skład naszej firmy wchodził departament, w którym zatrudnione są wróżki i jasnowidze?). Pomaga to szybko zorientować się, co powinniśmy w danej chwili wybudować, aby zwiększyć zadowolenie klientów, które jest wprost proporcjonalne do wielkości naszego zysku (money, money, money ...).

Sama lokalizacja jest zrobiona dość porządnie. To, że nie ma tu partii mówionych, gdzie najważniejsze jest dobre wycucie tekstu przez zatrudnionych lektorów, nie zwalnia ludzi robiących taką lokalizację od potraktowania sumiennie swojej pracy. Kilka przykładów kompletnie zepsutej roboty (gdzie teksty, zamiast wywoływać grozę, śmieszyły swoją nieporadnością) już w przeszłości mieliśmy. Na szczęście w RollerCoaster Tycoonie widać, że ktoś się starał i nie miałem wrażenia, że polski tekst brzmi jakoś obco i nienaturalnie. W sumie najgorsze jest wprowadzenie do misji. Końcówka wygląda

mniej więcej tak: musisz skończyć przed październik, rok 3. I jest to właściwie jedna taka wpadka. Reszta tłumaczeń jest po prostu w porządku i tyle. Polonizacji uległy także neony informacyjne na naszych urządzeniach oraz znaki. Polskie ogonki wyświetlane są prawidłowo, więc nie ma problemu nazwać jakiegoś naszego pokręconego rollercoastera na przykład: Żenujący Haft :). Przemianowałbym jeszcze "komika" na "maskotkę", ale to już tak na siłę. Tro-



chę słabiej na tle gry wypada instrukcja obsługi. I to nie ze względu na treść (która jest wyczerpująca), ale dlatego, że znalazło się w niej kilka literówek. Do dziś zastanawiam się, co to jest "silnikiemsa", która ma niby napędzać łańcuchy w kolejkach górskich. Jak ktoś może wie to ogłaszam konkurs bez nagród, który będzie polegał na wyjaśnieniu tego pojęcia (oczywiście listotele). Żeby nie było, że się czepiam, a nic nie mówię o za-

letach, to należy tu docenić, że w manualu znajdziecie kilka naprawdę dobrych rad, które bardzo pomagają na początku zabawy.

Została jeszcze sprawa dodatku. Aby móc się nim cieszyć, to trzeba mieć zainstalowanego właściwego Rollercoastera. No i trzeba za ten dodatek zapłacić. Nie dużo, ale zawsze. Osobiście uważam, że powinien być on dostępny za darmo (ale jestem skąpy), albo mimo wszystko przynajmniej trochę mniej kosztować. Dawniej już tak bywało, że pan Sawyer ulepszał swoje produkty (choćby wywołany przeze mnie Transport Tycoon, który doczekał się wersji De Luxe) i na szczęście zmiany te powodowały, że gra była zdecydowanie bardziej atrakcyjna. Dobrym przykładem są tablice zabraniające wchodzenia na daną ścieżkę. Właśnie czegoś takiego mi bardzo brakowało, jak grałem bez dodatku. Oczywiście zmian jest więcej. Nowe kolejki, nowe scenariusze, nowe urządzenia. Jak komuś RollerCoaster przypadł do gustu, to myślę, że jednak wyda te kilka złotych na dodatkowe atrakcje.

Tak już tylko kronikarsko wspomnę, że grafika i muzyka nie zmieniły się w polskiej wersji. Trudno tu zresztą oczekiwać jakiś zmian. Grafika nie rzuca na kolana, ale też nie odrzuca od monitora, a dźwięk naprawdę tworzy klimat wesołego miasteczka. Ja bardziej zwracam uwagę na to, co słyszę niż widzę, więc w sumie byłem zadowolony. Jak ktoś lubi gry tego typu, a nie nabył angielskiej wersji, to myślę, że RollerCoaster Tycoon jest dobrym pomysłem na nudę, bo mnie, kurka wodna, wciągnął jak diabli.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Hasbro/Microprose

Dystrybutor:

CD Projekt

tel. (0-22) 519 69 6

Internet:

http://www.rollercoasterlyc-

on.com

Wymagania:

P90, 16 MB RAM, 45 MB HDD, CD-

Rom x4, SVGA, Win 95, DirectX 5

Akcelerator:

niekonieczny

Plusy:

- wciągająca (przynajmniej mnie :)
- trzymająca klimat muzyka
- niskie wymagania sprzętowe
- jest po polsku

Minusy:

- grafika (mimo wszystko)
- słaba korekta podręcznika

Kilka porad

Pamiętaj! Vox populi, vox dei. Jeśli tylko zauważysz, że klienci zaczynają z jakiś powodów marudzić, to musisz zacząć szybko działać. Nie trzymaj niedochodowych atrakcji. Lepiej takie urządzenia zburzyć i postawić coś innego, aby w przyszłości się koszty zwróciły. Nie stawiaj budek z jedzeniem przy rollercoasterach, bo klienci będą biegać do ubikacji z powodów rewolucji żołądkowych, a nie wydawać pieniędzy na Twoje atrakcje. Stawiaj dużo ławek i koszy na śmieci. Niewiele kosztują, a zwiększają zadowolenie klientów. Jak chcesz oszczędzić na obsłudze, to musisz cały czas monitorować stan alejek i wysyłać dozorców na zagrożone (czyli brudne) odcinki.



Podpowiedzi do: Dino Crisis • Ground Control • Thief 2 • Pompei



Action

www.actionplus.com.pl

PLUS

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3.99 zł

INSTRUKCJA:
Ultim@te Race Pro

SOLUCJE:
Vampire: The Masquerade - Redemption
Majesty: Symulacja Królestwa Fantasy
Pompei - Legenda Wezuwiusza
Thief 2 - The Metal Age
Evolva

Ground Control
Poradnik i solucja. Wyposażenie specjalne i uzbrojenie. Misje krok po kroku i dokładne mapy. Po prostu wszystko, czego możecie potrzebować, grając w najlepszego RTSa na rynku!

Dino Crisis
Solucja do gry Dino Crisis złapie Cię za rączkę i przeprowadzi przez siedlisko groźnych dinozaurów. Opis pułapek i dodatkowego sprzętu.

SIERRA

Tipsy
Save Game Show

Numer wrześniowy
Już w sprzedaży



Combat Mission: Beyond Overlord

Z grami jest jak z życiem. Każdy z Was przeżył już parę tysięcy dni. I większość z nich po prostu jakoś przepłynęła między palcami, pozostawiając nikły albo żaden cień w pamięci. Czy ktoś z Was pamięta, co robił np. trzeciego marca w 1993 roku? Ale są też takie dni, które wryły się w pamięć niczym diamentowe wiertło w miękką glinę. Naturalnie, dla każdego z nas są to inne dni, inne emocje..., ale na pewno są chwile, które zapamiętamy długo, być może do końca życia. Tak samo jest z grami. Przez nasze/wasze ręce i komputery przepłynęły dziesiątki, może i setki gier. O większości z nich nawet nie pamiętacie, że je mieliście. Ale każdy z Was na pewno może wymienić kilka gier, które po raz pierwszy odpalił rok czy pięć temu - i pamięta tę chwilę jakby było to wczoraj.

Mac Abra

Po prawej:
Niemcy w panter(k)ach...

Takich gier w mojej karierze stratega nie było aż tak wiele. Laser Squad, X-Com, History Line 1918, Empire, Civilization, Warcraft 2 (no, co...?), HoMM, Steel Panther (hehe, od 5 lat w to gram i nie narzekam), SM Gettysburg, czy Close Combat. Hm, i to właściwie wszystko. Owszem, były i inne tytuły, które początkowo budziły wielkie emocje, ale potem jakoś szybko odchodziły w niebyt. Prawdę mówiąc, troszkę zaczynałem się obawiać, czy się nie wypaliłem; czy nie osiągnąłem już stanu, w którym gry przestają cieszyć. Na szczęście (uffff...) okazało się, że nie. To producenci nie potrafili mnie zautoczyć swoimi propozycjami. No cóż, jestem człowiekiem wybrednym i marudnym, nie dam się zbyć byle czym. Ale jak już się zachwyć - to na całego.

Tak właśnie stało się po pierwszym zetknięciu z Combat Mission. Producent proroczo nazwał się "Big Time Software". I faktycznie, nastał dla mnie "big time"! Muszę przyznać, że autorzy idealnie spełnili moje marzenie o dobrej



grze strategicznej. A wygląda ono mniej więcej tak: osadzona w historycznych realiach (najchętniej II wojna), dowodzimy czymś nie większym od pułku (nie lubię babrać się w kierowanie dziesiątkami i setkami tysięcy ludzi - nie ma tam miejsca na subtelność :)). Do tego gra ma być dynamiczna, nie wymagająca poświęcania tygodnia na wykucie znaczenia 3000 współczynników występujących w grze, a 3 dni na opanowanie podstawowego sterowania. Do tego powinna mieć przyzwoitą AI, pełnić jakąś rolę edukacyjną (np. encyklopedię sprzętu mile widziane) i ładnie wyglądać. Musi też mnie zaskoczyć niebanalnym ujęciem tematu, no i mieć w sobie COŚ. Combat Mission spełnia te wszystkie warunki - a co więcej, dodaje sporo od siebie.

Teraz mała dygresja. Fani strategii zapewne pamiętają, że Avalon Hill zapożyczała kiedyś grę Computer Squad Leader (ew. Advanced Squad Leader). Potem jednak zaczęły się rozmaite "zaciachy" i ludziska odpowiedzialni za tę



grę odeszli. Tym niemniej postanowili raz jeszcze, od początku, zrobić symulację żołnierza skrzyżowaną ze strategią. I nazwali swój produkt - Combat Mission.

Jak najkrócej scharakteryzować CM? Najprościej to można powiedzieć tak: Close Combat w 3D. (Czyli rządymy niewielkim oddziałem żołnierzy - max. dowodzimy na szczeblu batalionu, a zwykle niżej; możliwe jest wsparcie lotnicze i artyleryjskie spoza planszy). A jednocześnie - mimo dużych podobieństw - CM jest grą znacznie odbiegającą od CC. I to zwykle odbiegającą na plus! Wprawdzie obie gry są Real Time Wargamesami (czyli skrzyżowaniem RTS i klasycznej strategii), ale działającymi na całkiem innych zasadach. Zaczniemy jednak od podobieństw. CM rozgrywa się - jak większość CC - w zachodniej Europie, w latach 1944-45. Możemy wcielić się w Niemców lub Aliantów (Amerykanie, Francuzi, Anglicy, Kanadyjczycy Polacy - do polskiego wątku powrócimy!). Oferuje ponad 40 misji (można grać po wybranej stronie) i operacji (jw.). Rozgrywane są w różnych porach roku oraz doby, w różnicowanych warunkach pogodowych, tak na trawiastych równinach, jak i na ulicach miast. (Swoją drogą - możliwe jest nawet wchodzenie do wnętrza budynków). Kilka misji jest typowo treningowych, trafiają się fikcyjne - ale ogromna większość bazuje na faktach. (Umożliwiono ingerencję w ich założenia - np. wyjściowej liczebności sił, ich rozmieszczenia itd. dzięki czemu można wiele razy grać w tę samą misję i nie grać na pamięć). Dodatkowo możemy sobie szybko wygenerować bitwę, w której sami ustalamy wszelkie możliwe parametry oraz wyedytować własny scenariusz. Niestety obsługę edytora nadmiernie prostych żadną miarą zaliczyć nie mogę. Multiplayer - dla 2 graczy. Tera uwaga: w wersji 1.0 nie ma gry w sieci lokalnej... ale po upatchowaniu do wersji 1.1 problem znika. [Choć - Bogiem a prawdą - mnie tam to w sumie obojętne, gdyż i tak nie mam w domu dostępu do Netu]. Inna przykreść: nie ma żadnej kampanii!!!! - co wydaje mi się nieco dziwne, bo gra aż się o to prosi. (Powiem tylko na pocieszenie, że są to największe wady tej gry - wszystkie inne usterki są już dość błahe). Operacje to za mało - tylko po 3-9 połączonych bitew, z których następna zaczyna się w miejscu gdzie skończyła poprzednia (+ uzupełnienia strat). Nie ma czasu na nabieranie doświadczenia, życie się ze swymi podwładnymi itd. - czyli na to wszystko, co zwykle jest w kampanii...

Największą różnicą pomiędzy CC i CM nie jest bynajmniej zastosowanie w CM engine oferującego grafikę 3D. Faktem jest, że grafika w 3D oferuje znacznie większe możliwości, zwiększa realizm, tudzież daje znakomitą wręcz ocenę sytuacji (tym bardziej, że możemy sobie teren dowolnie niemal scrollować, zoomować i ustawiać ujęcia kamer). Faktem jest też, że w CM warunki atmosferyczne i ukształtowanie terenu bitwy wywierają znacznie większy wpływ na akcję niż w CC (szczególnie w momentach, gdy dysponujemy wsparciem lotniczym albo usiłujemy czołgami przebyć bagna :)). Ale tak naprawdę największą różnicą pomiędzy CC i CM jest bardzo ładnie pomyślany system

rozgrywania walki. W CC w dowolnej chwili przejmowaliśmy kontrolę nad wybranym oddziałem; byliśmy jak obserwator lotniczy kierujący ogniem, jak Bóg-ojciec, który - wisząc nad polem bitwy - widział wszystko i w każdej chwili mógł ingerować w wydarzenia. Np. nasza piechota drałuje lasem, a my widzimy, że tuż przed nią zgrupowały się czołgi wroga (o czym piechota nie wie). I od razu albo zmieniamy im trasę, albo np. próbujemy ataku z zaskoczenia (bo czołgi też nas tam nie oczekiwały). Wygodne - ale mało mające wspólnego z rzeczywistością...

W CM nie ma tak lekko. Wprawdzie nadal jesteśmy obserwatorem - ale co najwyżej możemy podczas walki gryźć palce z nerwów. Jak to rozwiązano? Bardzo prosto: łącząc tury z walką w czasie rzeczywistym. Otóż najpierw mamy fazę wydawnia rozkazów. A gdy uznamy, że starczy tego - następuje dokładnie 60 sekundowa tura akcji. W czasie tej minuty nie mamy NAJMNIEJSZEJ możliwości ingerencji w wydarzenia dziejące się na ekranie. Muszę przyznać, że to jest znacznie bardziej rajcujące niż tryb rozgrywki w CC. Okazuje się nagle, że nawet tak trywialne decyzje, jak np. polecenie dowódcy czołgu, by przestał wychylać się z wieżyczki obserwacyjnej - czy przeoczenie tego, iż nasz czołg jest obrócony bokiem a nie przodem do wroga, może mieć srogie konsekwencje. Np. kiedyś udało mi się powstrzymać Tygrysa, szarżującego na zaległy pod ogniem pluton piechoty, choć byłem pozbawiony broni przeciwpancernej. Jak? Mój snajper precyzyjnym strzałem - z ponad 600 metrów! - zlikwidował mechanika Tygrysa, który beztrudno wystawiał głowę przez właz!

100% czysta Real Time Wargame! Oryginalne i grywalne połączenie turówki i RTS. Gdy Close Combat dostaje zadyszki, pojawia się nowy Ilder. W Combat Mission będę grał nie tygodnie i nie miesiace - a lata.

Naturalnie, rola obserwatora, rodzi pewne problemy - szczególnie w misjach w których prowadzimy masę sprzętu i atakujemy jednocześnie z różnych stron. Nie ma wtedy szansy, by ogarnąć wzrokiem całe pole bitwy. Ale spoko. Raz, że możemy w dowolnej chwili spauzować rozgrywkę i przenieść się w inne miejsce. Dwa, że cała minuta jest rejestrowana przez komputer. Później możemy ją sobie dowolną ilość razy odtwarzać, tak w całości jak i fragmentach, mając naturalnie wówczas pełną dowolność w ustawianiu kamer, zoomach itd. (A jak komuś się śpieszy, to może dosłownie "przewinąć" tę minutę w parę sekund).

Polski akcent... Sam fakt, że w ogóle uwzględniono udział naszych żołnierzy jest miły. Wprawdzie tylko dwa scenariusze - ale zawsze. W jednym dowodzimy jedyną polską dywizją pancerną generała Maczka, w drugim nasi spadochroniarze idą na odsiecz Amerykanom pod Arnhem. Naturalnie nie widać np. orłów na wieżyczkach czołgów - no, ale to już byłby cud. Zaczęłam grać... i nagle w oku zakręciła mi się łezka. Wśród wszystkich "donnerwetter", "hilfe", "schneller", "feuer!!!" itd. moje ucho wyłowiło nagle: "szybko! szybko!", "do ataku!", "padnij!". Haaah, grzmijcie fanfary! W końcu komuś się chciało zrobić parę polskich spechów!!! I to dobrych! Słychać, że mówią je rodowici Polacy, a nie dławiący się barbarzyńskimi zbitkami głosek - te nasze szczę-gdź-bchśń może niejednego cudoziemca doprowadzić do myśli samobójczych - angielscy lektorzy... Tja. Gdy jednak patriotyczno-sentymentalny nastrój wywołany tym, że w końcu łaskawie zauważono, iż Polacy nie mówią po angielsku (niestety - nie mówią, oj nie...), minął, przyjrzałem się nazwiskom. Naturalnie trafił się jakiś Mani(c)ki, Ribitzki, Uli(c)ki, czy Subelka - lecz większość była w porządku. Dziwne. Ale po chwili zakwicałem z radości. Wiedziaałem! Ha, ha, ha! Wicie, rozumiecie, jak zobaczyłem batalion Shermanów, dowodzony przez... Buzka, a wśród załóg ujrzałem m.in: Frasyńiuka, Niesiolowskiego, Kuronia i Kwasniewskiego... (Niestety Walesy nie było :(). Jak widać, nasi politycy nie tylko z komuną walczyli :)). No cóż, sięgnąć do archiwów, by podać autentyczne nazwiska naszych pancerniaków, tak jak to było np. w wypadku misji "A Walk in Paris" dla Niemców i Francuzów... nieee, no - bądźmy realistami! :) Komu by się chciało, kto to doceni, prócz paru maników...

Po lewej:
... i nasi w Firefly i Shermanach...



U góry:
Wilmann w lewoli!!!

U dołu:
Przepraszam, to strategia - czy symulator?



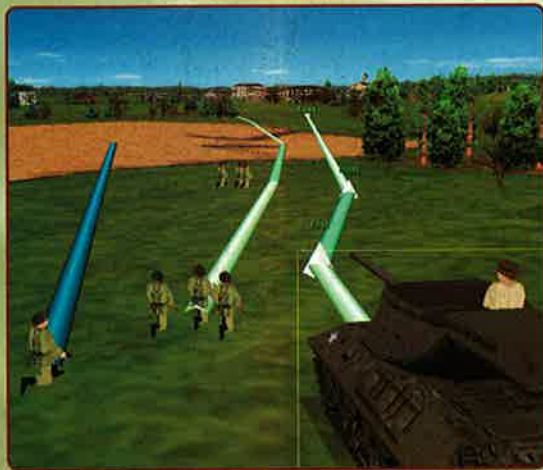
Combat Mission vs. Close Combat

	CM	CC4	CC3
Wrażenia wizualne	9	7	8
Sterowanie	7	8	8
Efekty dźwiękowe	8	9	9
Realizm	9	8	7
Grywalność	9	8	9
Oryginalność	8	7	8
Razem	50	48	49

CM - win!

Gdy mam mówić o grafice, zaczynam się wręcz ślinić z zachwytu. (Mówię o wersji akcelеровanej, bo choć podobno można tę grę odpalić w trybie software, to nawet wołałem nie próbować - po co sobie psuć humor?). Ludzie, to jest gra strategiczna, prawda? A uwierzcie mi, że takiej - dobrej - grafiki jak w CM, nie widziałem dotąd w żadnej symulacji czołgów z okresu II wojny! Autorzy musieli być maniakami, jeśli idzie o dbałość o detale. Popatrzcie sobie na zbliżenia czołgów (nie wiem czy zamieszczone tu screeny oddadzą w pełni to, co ja widzę na ekranie - bo tu trzeba by dać 17 calowe obrazki, żeby docenić pieczołowitość projektantów modeli). Ot, taki niemiecki Pz IV H. Nie dość, że np. widać dokładnie większość detali kadłuba i wieży, to nawet zamontowane osłony z blachy pancernej (schutzen), mające chronić czołg przed pociskami kumulacyjnymi, noszą ślady wcześniejszych rykoszetów i trafień. Ba - odtworzono wiernie nawet ich system zamocowania na wieży i kadłubie! Co więcej - jakby się DOKŁADNIE przyjrzeć - to widać też, iż w wieżyczce tegoż Pz IV są boczne wloty ewakuacyjne, których przecież tak normalnie to... nie widać, bo przysłaniają je wspomniane osłony! A jednak komuś się chciało je - dla zasady - zrobić... Miód na moje serce maniaka :). (Dodajmy, że w grze występuje sporo ponad 120 modeli starannie "odpiciowanych" pojazdów!).

U dołu:
Jednak strategii!



Ale to jeszcze nic. Najlepsze zostawiłem sobie na koniec. Wiecie co - każdy z żołnierzy ma chyba inną twarz! Być może niektóre z nich są identyczne albo bardzo podobne..., lecz nie mamy wrażenia, że widzimy wszędzie klony jednej postaci. Więcej - te postacie mają nawet dodatkowe "spoczynkowe" animacje ruchu; np. wystający z wieżyczki czołgista co jakiś czas czujnie rozgląda się na wszystkie strony itd.



Ciekawą ideą jest też możliwość płynnego powiększenia oddziałów bez zmiany wielkości pola bitwy i innych detali na planszy. Wprawdzie u mnie Tygrysy miały potem wielkość średniej willi, a żołnierze mogli bez stawiania na palce zaglądać domom w okna na pierwszym piętrze - ale co tam. Dzięki temu mogłem przecież cieszyć oczy bogactwem szczegółów! A ponadto na C366 + 128 MB + TNT 32 MB w 1024x768 (paleta zdaje się 16-bitowa) gra chodziła jak rozpedzony jeep z górki z popsutymi hamulcami! [Swoją drogą za skarby świata nie wiem jak zmienić zdefiniowaną na początku rozdzielczość ekranu - w grze nie ma żadnej opcji służącej do takich manipulacji. Zatem - gdy na początku komputer będzie Wam podawał jakie rozdzielczości [maksymalne] są dostępne - nie szarżowałbym. Jeśli macie monitory 15" (i/lub akceleryatory pierwszej generacji), to radzę 800x600].

Naturalnie autorom nie udało się uniknąć pewnych widocznych usterek - np. widać nieruchome koła czołgów, mimo iż poruszają się gąsienice [te nie pozostawiają też śladów na śniegu i gruncie]. Widać też, iż detale pojazdów są tylko nałożonymi teksturami [np. płaska jak rozdeptany naleśnik osłona kamuflażowa (kugelblende)] w Tygryсах itd. Leżący żołnierze obracają się w kierunku wroga jakby spoczywali na łożyskach kulkowych. Niekiedy pojazdy przenikają przez siebie, a i niektóre tekstury są takie sobie. Animacje zniszczeń są w większości raczej średnie itd. Lecz efekt finalny jest tak czy inaczej powalający. Zdarzało mi się zatrzymywać akcję tylko po to, by w maksymalnym zoomie przez dobre kilka minut "pofruwać" sobie wokół moich ukochanych Tygrysów albo Królewskich Tygrysów i nacieszyć oczy...

Sterowanie - dość mocno przypomina te z CC. Klikamy na jednostkę i rozwija się funkcjonalne menu. Wydaje się, że ilość rozkazów jest dość skromna, ale to tylko złudzenie (zresztą w stosunku do CC jest ich ze 2x więcej!). W pełni wystarczają - szczególnie, gdy nauczymy się stosować ich sekwencje - by dany oddział precyzyjnie zrealizował nasze zalecenia. Do tego dochodzi dość sporo klawiszologii, dzięki której mamy wpływ np. na ilość detali, wyświetlane komunikaty etc. Tu troszkę autorzy jakby przegięli, ale można to przeżyć. Miałem też początkowo problemy z opanowaniem scrollowania mapy (tj. by zachowywała się dokładnie tak jak sobie zamierzyłem) - ale jak ktoś lubi grać w Mytha, to nie będzie to dla niego żadnym wyzwaniem. Mówiąc krótko -

jest OK, choć parę kosmetycznych zmian by się jednak przydało (nie wspominając o braku możliwości samodzielnego skonfigurowania np. rozdzielczości gry). Np. dorzuciłbym na stałe mapkę z poglądem sytuacji. Teraz - aby ją uzyskać - trzeba maksymalnie uzoomować mapę, co nie jest ani praktyczne, ani sensowne.

Efekt dźwiękowy. Tu Close Combat nadal jest mistrzem. W CM, mimo iż wiele się dzieje, to efekt jest jednak nieco słabszy. Nie wiem czemu, nie wiem czego zabrakło - ale jednak miałem uczucie niedosytu. Także to "cywilne" (czyli to, co słyszymy, gdy akurat nikt się nie morduje i nie grzechocze gąsienicami) jest dość wątle i wyczuwalnie zapętlane. [Można się pociąć - 1001 razy wysłuchamy tego samego świergotu jednego jedyne go ptaszka obecnego na planszy]. O muzyce możemy zapomnieć - poza intrem praktycznie nie istnieje. A szkoda, bo brzmiała tam naprawdę mocarnie.

AI. Pozytywne zaskoczenie. Jest dobrze! Jedyne czego się mogę czepić, to czasem niepotrzebnie robiące się korki na drogach, gdy parę pojazdów usiłuje na gwałt jechać "byłe do przodu" w tym samym miejscu w tym samym czasie. (Przydałoby się ustalanie priorytetów ważności...). Ale ogólnie wróg zachowuje się bardzo rozsądnie. Szczególnie widać to na przykładach konkretnych jednostek. Aż miło popatrzeć jak np. czołgi ostrożnie penetrują nieznaną teren, wypatrując zamaskowanych stanowisk ogniowych i jak błyskawicznie i sensownie reagują na zagrożenia. Te same czołgi manewrują w walce tak, by zająć konkurenta z boku lub tyłu, a będąc pod ogniem wycofują się na wstecznym biegu, wystawiając pod ostrzał czołowy - bo najgrubszy - pancerz. Piechota szuka osłony, chętnie kryje się za murkami i razi wroga z dachów budowli. Widać też w grze komputerowego przeciwnika, iż pilnie przećwiczył współdziałanie piechoty i broni pancernej. W każdym razie wygrać z komputerem nie jest tak prosto, niezależnie od strony.

Grywalność? Siedzę przy CM od dwóch tygodni i wcale nie mam dosyć... Gra wciąga, nie nuży, wywołuje emocje. Zresztą wystarczy popatrzeć, ile stron o tej grze jest w Internecie. Już się pojawiają dodatkowe misje, pakiety z poprawionym dźwiękiem, lepszą grafiką itd., robionymi przez fanów (już je mam, hehe). Powiem jedno: wiem, że w Combat Mission będę grał nie tygodnie i nie miesiące - a lata.

PS. Demo zamieszczone ongiś na naszym CD wygląda i zachowuje się odczuwalnie gorzej od wersji finalnej (co nie znaczy, że jest złe), więc bierzcie na to poprawkę, gdy je odpalicie. Ale jak komuś zależy, to w sieci jest już jego nowsza wersja, bazująca na wersji gry... 1.02. Hm???

PS. 2 I jeszcze dobra wieść; jeśli lubisz Over the Reich i Achtung Spitfire - ja tak! - BTS robi kolejną część: Whistling Death. Tym razem rozgrywaną się na Pacyfiku; walczą piloci US Navy i Japonii. Ha! Prace wprawdzie na jakiś czas wstrzymano [wszystkie siły zrucono do tworzenia CM] ale już wszystko wróciło do normy... i WD ujrzy światło dzienne... gdy będzie gotowa :). □



Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Big Time Software

Dystrybutor:

Big Time Software

Internet:

<http://www.ballisticfront.com>

Wymagania:

P166 32 MB Wm 95/98 DirectX

CDx4

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

• Dbałość o detale...

• Grywalność!!!

• Są nasi i mówią po naszemu!

• Ogólne wrażenia

• Buzek w Shermanie :))

Minusy:

• Brak kampanii :)

• Brak mapki taktycznej "pod ręką"

• Jeśli myślisz o multiplayerze - ściągaj palcha!

• Kilka drobnych buraczków.

Demo na CD 01/00



Jedyny w Polsce

*PROGRAM TELEWIZYJNY
DLA MIŁOŚNIKÓW
GIER KOMPUTEROWYCH*



całkiem nowa forma rozrywki



*najnowsze tendencje
na rynku multimedialnym*



w języku polskim

Dostępny w sieciach kablowych i pakiecie **CYFRA +**

Traffic Giant

tóż z nas nie zgrzyta zębami "kwitnąć" na przystanku autobusowym, gdy z przeciekającą wiatry leją się na głowę strugi deszczu. Czekamy i czekamy, a upragniony autobus uparcie nie chce nadjechać. Gdy wreszcie nadjedzie zazwyczaj jest tak przepełniony, że lepszym rozwiązaniem wydaje się być poczekanie na następny, niestety czas ucieka. Wsiadamy i w wielkim ścisku panującym wewnątrz mamy okazję dowiedzieć się jak różnorodnie i odmiennie nasi krajanie interpretują znaczenie słowa higiena.

Robert Hubacz

W takich sytuacjach każdego nachodzi ochota, by dopuścić się rękoczynów w stosunku do współpasażerów, kierowcy, nie wspominając o ewentualnych kontrolerach biletów. Każdy cedzi przez zaciśnięte zęby przekleństwa na osoby odpowiedzialne za taki stan rzeczy - czyli szefów przedsiębiorstw komunikacji miejskiej. To oni podejmują decyzje o ilości pojazdów obsługujących poszczególne linie, oni zarządzają pieniędzmi i ponoszą odpowiedzialność za to czy na czas i względnie komfortowo dojedziemy do pracy, szkoły czy gdziekolwiek indziej.

Jeżeli nie posiadasz własnego środka transportu i jesteś skazany na komunikację publiczną, z której korzystanie wywołuje u Ciebie z trudem hamowane mordercze zapędy, masz teraz okazję stanąć po drugiej stronie barykady, aby przekonać się czy jako prezes przedsiębiorstwa komunikacji publicznej zlikwidujesz problemy trapiące transport publiczny w twoim rodzinnym mieście. Możliwość taką daje Ci gra Traffic Giant, przygotowana przez JoWood Productions.



Gra oparta jest na podobnych założeniach jak nieśmiertelna rodzina Tycoonów, z tymże zamiast wcielać się w potężnego armatora lub prezesa linii lotniczych czy też kolejowych, zaczynamy w małym miasteczku od niewielkiej linii autobusowej transportu publicznego. Podobnie jak tam do dyspozycji mamy początkowo skromne fundusze, które, jak to w grach tego typu bywa, mamy w

krótkim czasie wielokrotnie pomnożyć. Mamy do wyboru trzy warianty gry z czego dwa dotyczą trybu single. W pojedynkę możemy grać wybierając wariant kampanii lub "niekończącej się gry". W przypadku kampanii mamy do spełnienia kolejne misje. Brzmi to trochę dziwnie, jednakże celem każdej z nich jest zarobienie określonej kwoty pieniędzy (miliony - co najmniej jeden), nie wyrażonej w żadnej jednostce walutowej. Jak tego dokonać?

Początki, tak w rzeczywistości jak i w świecie wirtualnym, są ciężkie. Aby nie zniechęcać autorzy zdecydowali się na trzy poziomy trudności z których na początku nie radzę wybierać najbardziej realistycznego, napotkałem w nim masę trudności i błyskawicznie zban-



krotowałem. Rozpoczynamy od małego, spokojnego miasteczka (żadnego przemysłu), zamieszkałego przez 3 tys. - pędzących sielankowe życie - mieszkańców. Ot kilka sklepów, dwie szkoły, miejsce kultu religijnego i mały ratusz. Metro nie jest tu na pewno potrzebne, więc wystarczy jedna, dwie linie autobusowe i delikatna reklama w radiu i telewizji, aby zachęcić mieszkańców do korzystania z naszych małych lśniących busów. Mamy cztery lata, aby pomnożyć kapitał początkowy co najmniej trzykrotnie. Umiarkowane ceny biletów plus rozsądne rozmieszczenie przystanków pozwoli nam w szczęśliwości i bogactwie zakończyć tę "misję cywilizacyjną". Kilka kolejnych zadań to miasteczka o podobnym charakterze: jednolita zabudowa, symetryczny układ ulic, żadnych korków. Nie powinno być większych problemów z ich zagospodarowaniem i co się z tym wiąże zarobieniem obligatoryjnych sum pieniędzy. Dalej zaczynają się schody. Miasta w miarę naszych postępów w grze stają się coraz większe, ich urbanistyka bardziej skomplikowana, aby w końcu zamienić się w prawdziwe metropolie bardziej przypominające dżungle niż skupiska cywilizacyjne ludzkości.

W dużych miastach nie wystarczą dwie linie autobusowe. Pojawia się potrzeba wprowadzenia pojazdów szynowych, które na tym etapie są już dostępne. Inwestycje w linie tramwajowe, a tym bardziej kolejki

miejskie to już nie przelewki. W grę wchodzi ogromne pieniądze, a jeden błąd może prowadzić do bankructwa. Budowa kolei miejskich wymaga wykupu nieruchomości na terenach przez które przebiegać mają szyny, należy więc dokładnie zbadać popyt na tego rodzaju usługi, przekalkulować jego opłacalność i możliwości finansowe, gdyż wydawać będziemy nie tysiące,

ale dziesiątki milionów. Masa wskaźników i informacje dotyczące miasta pomogą nam ukształtować naszą strategię działania w małych miastach, a przede wszystkim w wielkomiejskich dżunglach. Miasta mają tak różnorodną zabudowę i charakter, że nie ma uniwersalnej metody prowadzącej do sukcesu, a decyzje należy podejmować



szybko bez zbędnej zwłoki, gdyż konkurencja nie próżnuje, a czas to przecież pieniądź. Poza czasem naszym największym przeciwnikiem są korki uliczne, więc przed zbudowaniem linii autobusowej, warto przeanalizować sytuację i sprawdzić, czy bardziej opłacalne nie okaże się zaplanowanie kolejki naziemnej lub metra.

Walka z czasem i sprawdzanie własnych umiejętności z zakresu zarządzania może się po kilku etapach znudzić, dlatego dla osobników kochających rywalizację autorzy przygotowali wariant gry, w którym możemy konkurować z prowadzonym przez komputer jednym z trzech przeciwników. Każdy z nich charakteryzuje się innymi cechami, które przed rozpoczęciem gry warto poznać, aby ustalić odpowiednią strategię opanowania rynku w stopniu pozwalającym na pognębienie konkurencji. Wybieramy więc przeciwnika, a następnie określamy moment końcowy naszej rywalizacji, podając datę graniczną lub wartość którą osiągnąć ma nasza i jego firma na rynku. Wariant ten niestety nie jest zbyt ambitny. Wszyscy przeciwnicy to mianiaci, którzy działają szybko i bezwzględnie, aczkolwiek bez większego zastanowienia. Potrafią w miasteczku w którym mieszka 6 tys osób zbudować

20 linii autobusowych, co powoduje zakorkowanie miasta i sukcesu na pewno nie prowadzi. Aby dobrze się bawić i poczuć prawdziwą rywalizację w tym wariantcie polecam grę na najtrudniejszym poziomie, podobno dokładnie odwzorowującym rzeczywistość panującą na rynkach komunikacji publicznej i w naszych miastach.

Nasz podbój rynku i zarabianie pieniędzy zależy oczywiście od wielu czynników. Kontrolować musimy ekonomiczne aspekty naszego działania, sprawdzać i oddziaływać na zachowania społeczności której świadczymy usługi. Decyzje musimy podejmować na wielu różnorodnych płaszczyznach, od zakupu taboru i planowania linii poprzez szkolenia i kontrolę zarobków personelu, po reklamę i promocję podnoszącą popularność naszej firmy. Wszystko to nawet jeżeli nie ma skutków krótkofalowych lub są one niedostrzegalne liczy się w skali makro i znajdzie odzwierciedlenie w wynikach naszej firmy. Szczęśliwie możemy cały czas mieć wgląd na wyniki poprzez analizy i czytelne wykresy wskazujące postępy i ewentualnie ich brak w skali miesięcznej jak i rocznej. Ich zestawienie daje bardzo czytelny obraz tego do czego prowadzi nasza działalność. Autorzy uwzględnili nawet kwestie ekologii tak mocno powiązaną z komunikacją miejską. Zakup taboru przyjaznego dla środowiska znacząco poprawia wizerunek firmy, co owocuje wzrostem popularności naszych linii.

Gra z pewnością zadowoli wielbicieli gatunku, ale nie tylko. Osoby, które nie czują jakiegokolwiek związku z ekonomią i zarządzaniem przedsiębiorstwem też mogą spróbować swych sił, a to za sprawą bardzo przyjaznego dla użytkownika interfejsu. Jest on przejrzysty, oparty na ikonach przedstawiających obrazowo poszczególne gałęzie działalności. Pozwala bez zbędnego zasypywania danymi sprawować kontrolę tego co dzieje się na ekranie. Panel sterowania zajmuje dolną część ekranu, reszta to panorama miasta dopracowana w najdrobniejszych szczegółach (przelatujące ptaszki, nerwowo przechadzający się pasażerowie czekający na tramwaj itp.), które możemy zobaczyć w kilku skalach i zbliżeniach. Wszędzie rozbrzmiewa wielkomiejski gwar. Na najbardziej zatłoczonych ulicach słychać ryk silników i nieodzwonne w korkach klaksony, na przedmieściach natomiast miło śpiewają ptaszki i od czasu do czasu przejedzie wesoło dzwoniący tramwaj (oj, całkiem jak za moim oknem). Uwzględniony też został postęp techniczny, dokonujący się w miarę upływającego czasu gry, znajduje on odzwierciedlenie w pojawiających się coraz nowocześniejszych pojazdach komunikacji miejskiej, na które jesteśmy zmuszeni wymieniać starzejący się, porożbijany przez kibiców wracających z meczu piłkarskiego, tabor. Niedociągnięciem jest brak rozwoju przestrzennego miast, gdyż po pewnym czasie zwłaszcza w grze z rywalem miasto jest tak "zapakowane" autobusami, że nie pozostaje nic innego, jak tylko patrzeć w ekran i obser-



wować rosnące fundusze aż do momentu gdy osiągną z góry zaplanowaną kwotę. Gra oferuje też możliwość zmierzenia się z, na pewno bardziej wymagającym, żywym przeciwnikiem przez sieć. Całe szczęście, gdyż jak już wspomniałem komputerowi przeciwnicy nie są zbyt wyrafinowani i nie znają niektórych podstawowych reguł rządzących rynkiem.

Cóż nadszedł czas aby "zjechać do zajezdni", bo przecież każdemu motorniczemu należy się chwila odpoczynku. Zanim udam się na zastępę jak mniemam odpocznę kilka słów podsumowania. Zacznę od tego, iż gra mimo oryginalnego pomysłu tematycznego niczego nowego do gatunku nie wnosi. Pod kątem graficznym i dźwiękowym nic jej zarzucić nie mogę, zachwycić też się nie ma czym. Ucieszy na pewno zwolenników tego gatunku, a ponadto może zapewnić kilka godzin dobrej zabawy zwykłym

ludziom korzystającym na co dzień z komunikacji publicznej. Granie na dłuższą metę może, niestety, okazać się odrobinę nudne. Polecić ją mogę tym, którym sprawi satysfakcję obserwowanie masy zdenerwowanych, moknących pasażerów oczekujących na autobus, który nigdy nie nadjedzie.

Gra mimo oryginalnego pomysłu tematycznego niczego nowego do gatunku nie wnosi. Ucieszy na pewno zwolenników tego gatunku, a ponadto może zapewnić kilka godzin dobrej zabawy zwykłym ludziom korzystającym na co dzień z komunikacji publicznej. Polecić ją mogę tym, którym sprawi satysfakcję obserwowanie masy zdenerwowanych, moknących pasażerów oczekujących na autobus, który nigdy nie nadjedzie. □

Ocena:

6

Demo na CD 9/00

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

JoWood Productions

Dystrybutor:

JoWood Productions

Internet:

<http://www.trafficgiant.com>

Wymagania:

P 233, 32MB, 120MB na HD

Win95/98

Akcelerator:

nie wymagany

Plusy:

- oryginalność tematyczna
- prosta obsługa
- ładna grafika

Minusy:

- niski poziom konkurentów komputerowych
- brak rozwoju urbanistycznego miast

AI Wars

Większość graczy zapytana, co ich najbardziej pociąga w grach, odpowiedziałaby, że tym czymś jest możliwość pocucia się przez krótką chwilę kimś zupełnie innym. Bycia kimś, kim nie można zostać w realnym życiu (albo ma się znikome szanse). Gry bowiem pozwalają nam się wcielić w pilota supernowoczesnego zachodniego myśliwca, średnio-wiecznego wojownika przemierzającego mroczne podziemia czy też dowódcę wielkich armii. Lista takich "atrakcyjnych" profesji jest jeszcze długa. Aż dziw bierze, że jak dotychczas twórcy gier nie zainteresowali się zbytnio dołą hakerów - zwłaszcza iż była ona inspiracją dla wielu filmów (jak na przykład Matr... nie, tylko znowu nie to!!!).

Lukasz Bonczol

Tę lukę postanowili najwyraźniej zapełnić ludzie z firmy Nexus, tworząc AI Wars. Już pierwszy rzut oka na zastosowane w grze rozwiązania przywołują na myśl animowane sekwencje z takich filmów jak Ma... (on jest podobno wszędzie... ostatnio aż boję się otworzyć konserwę...), czy też Hakerzy. Niestety, już po kilku minutach gry okazuje się, że wszelkie skojarzenia były bardzo powierzchowne. Całe podobieństwo, oprócz tematyki oczywiście, ogranicza się właściwie do wszechobecnego ciągu cyfr i symboli. Zarówno w filmach, jak i grze, symbolizują (żeby nie napisać "odzworowują") one sieć. Ten graficzny motyw dekoracyjny pojawia się w AI Wars dość często.

Światem gry jest sieć - wielka globalna sieć XXI wieku, w którym ludzie nie wychodzą ze swoich domów, a wszelkie operacje i transakcje załatwiane są właśnie za jej pomocą. Oprócz zwykłych śmiertelników, sieć przemierzają także wyposażone w sztuczną inteligencję programy. Służą one najczęściej za stróżów prawa, czy też dbają o ciemne interesy wielkich korporacji. Po-



dobno niektóre z nich uzyskały coś na kształt świadomości, która pozwoliła im się usamodzielnic.

Mówiąc między nami, wyraźnie przydałby się chociaż jakiś tutorial, który zapoznałby gracza z podstawowymi aspektami gry. Być może jego miejsce ma wypełnić tryb demonstracyjny, jednak zupełnie się on do tego celu nie nadaje. Komputer gra w nim jakby celowo chciał się zabić.

Najwięcej zastrzeżeń budzi jednak sama konwencja gry. Otóż gracz penetruje, pokazaną jako płatanina korytarzy i pomieszczeń sieć podobnie jak w typowym FPP. Dookoła pełno wspomnianych już wcześniej tekstur z cyferkami, tudzież innymi wzorkami jednoznacznie kojarzącymi się z komputerami (układki scalone, kości, pamięci itp.). W zasadzie, gdyby nie one, dawno zapomniałbym, iż grasuję w sieci, a nie na przykład w starym zamczysku czy też trzewiach statku kosmicznego. Wszystkie operacje wykonywane w sieci sprowadzają się przeważnie do grzebania przy przełącznikach, przenoszenia i używania odpowiednich przedmiotów, podawania hasła itp. Oprócz tego uświadczymy tutaj także mnóstwo nudnego włączania się po korytarzach z przerwami na doczytywanie. Problem z doczytywaniem jest szczególnie wkurzający. Wyobraźcie sobie, że zjeżdżacie windą, aż tu nagle pojawia się plansza informująca o ładowaniu kolejnej lokacji. I oto plansza znika, a my już "pływamy"

w jakimś "basenie" pośrodku zupełnie nieznanego pomieszczenia. Chwileczkę? A co z windą? Jak z niej wysiedliśmy? Co się z nami działo w tzw. międzyczasie? Może dostaliśmy obuchem w tył głowy albo poraził nas prąd i teraz budzimy się w "pływalni"? Licho wie!

W niektórych obszarach sieci natkniemy się na innych użytkowników (czytaj: kilka podobnych do siebie, poruszających się jak paralitycy postaci, włączających się bez celu tam i z powrotem). Najczęściej niedaleko już stać do punktu w którym możemy np. kupić rozmaite programy (czyli inaczej broń, lub "apteczki" poprawiające zdrowko). Nie wiem, jak Wam, ale mnie się zawsze wydawało, że hakerzy piszą programy, a nie zbierają je czy kupują. Oj, chyba ktoś tu nie pomyślał.

Oczywiście istnieją także obszary zastrzeżone, należące do wielkich korporacji. To właśnie włamywanie się do nich w celu znalezienia cennych programów i innego inwentarza stanowi dla gracza główne wyzwanie. Oczywiście gdy tylko narobimy przy robocie hałasu, możemy spodziewać się towarzysztwa. Mam tu na myśli przybierających rozmaite formy "strażników". Niektórzy przypominają pajaki, innym nadano bardziej humanoidalne kształty. Łączą ich natomiast kiepska AI, kanciaste kształty oraz wyjątkowo drętwe ruchy. Walka wygląda banalnie. Ot, grzejemy do przeciwnika z rozmaitych "virusów", które graficznie przedstawione są jako pęk cyfr i znaków (ja tam wolę tradycyjny ołów, czy inne BFG). Oczywiście oponent nie pozostaje nam dłużny, i tak w



kółko, aż któryś z walczących nie zostanie zainfekowany na śmierć. O sztucznej inteligencji wroga lepiej nie pisać. Cała tytułowa AI objawia się tym, że ciężko "ranny" zaczyna uciekać! Robi to jednak na tyle wolno, żeby można go bez problemu wykończyć, popijając w międzyczasie kawę. Zapomnijcie o stosowaniu w walce jakiegokolwiek wyszukanej taktyki. Nawet kucanie jest tu niemożliwe.

O krytykę prosi się także prościutka, kanciasta grafika, prawie zupeł-

nie pozbawiona jakichkolwiek efektów świetlnych. Kolejne lokacje są do siebie podobne, razi prawie zupełny brak drobnych detali urozmaicających otoczenie. To wszystko sprawia, że nasza wędrówka przez sieć szybko staje się monotonna. O dźwięku w ogóle lepiej się nie rozpisywać, bo przypomina on to, co generowały pierwsze SoundBlastery, przegrzewające się przy współpracy z Tetrismem.

Z przykrością muszę stwierdzić, że AI Wars jest jedną z najsłabszych gier, w jakie ostatnio grałem. Już po kilku chwilach grania cały zapas do dalszej zabawy znika. Mnóstwo tu niewykorzystanych pomysłów - tak można najprościej podsumować tę grę. Bo

i co z tego, że grać możemy także jako płeć piękna, skoro nijak nie odbija się to na właściwej rozgrywce (o przepraszam, postać w ujęciu TPP ma trochę szersze biodra, ale porusza się nadal jakby potknięta kij od miotły)? Kiedy odbierałem tę grę z redakcji, MacAbra zachwalał mi ją jako coś osadzone w klimatach

System Shock i cyberpunk. [Tak było napisane w presspacku :) McA]. I fakt - przeżyłem szok, a włosy na mej głowie stanęły sztorcem.

Ocena:

2

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Nexus Information Systems & Marketing Inc.

Dystrybutor:

Nexus Information Systems & Marketing Inc.

Internet:

<http://www.aiwars.com>

Wymagania:

P 350, 32 Mb Ram

Akcelerator:

Wzhamany

Plusy:

• Hmm... Kolorowa?

Minusy:

• Miejsca nie starczy, by wymienić choćby te największe!

SPRINT CAR RACING

Sprint Car Racing to unikalny, charakterystyczny jedynie dla Stanów Zjednoczonych sport motorowy. Przypomina nieco gokarty, jednak pojazdy SCR są większe i mają silniejsze jednostki napędowe. Zabawa jest niezwykle prosta, w SCR wyścigi polegają bowiem jedynie na maksymalnie szybkim pokonaniu kilku okrążeń. Wozy SCR wydają się być płątaniną przypadkowo pospawanych rur i kątowników. Taka konstrukcja sprawia jednak, że są dość wytrzymałe. Oznacza to również, że w trakcie wyścigów pełno jest przepychanek, kraks, i zderzeń, które są nieodłącznym elementem taktyki. Autka są jednocześnie bardzo niestabilne i najmniejszy błąd powoduje wywrotkę. Możecie sobie chyba wyobrazić, co dzieje się w czasie wyścigu, gdy te metalowe, rozchwiane puszkę rozpędzają się do 100 kilometrów na godzinę.

Czarny Iwan

Sprint Car Racing to wymarzony temat do porządnej gry wyścigowej, która nie pretenduje do miana symulatora samochodowego. Dzieła tego podjęła się mało znana firma Head Games, która na swym koncie kilkanaście całkiem udanych tytułów. Sprint Car Racing w jej wydaniu okazuje się mimo to grą wyjątkową, żeby nie powiedzieć jedyną w swoim rodzaju.

Widać to tym wyraźniej, że jednocześnie z SCR powstaje inna gra, która także polega na taranowaniu przeciwników w pojazdach zbliżonych wyglądem do kontenera na śmieci. Dirt Track Racing: Sprint Car jest dzieckiem Rat Bag Games. Premiera tego tytułu przewidziana jest na czwarty kwartał roku - a więc tuż po Sprint Car Racing.

SCR wywołuje w odbiorcy pewną konsternację, zamiast bowiem jeździć, od początku do końca zajęty jest czymś innym. Zastanawia się mianowicie, co właściwie robi przed monitorem. Po uruchomieniu SCR obejrzymy animację producenta gry i od razu możemy zaczynać zabawę. Jeżeli chodzi o opcje, to na pewno nie ugrzęźnięcie w nich na długo. Producent zadbał, abyśmy nie musieli zastanawiać się, co oznaczają trudne, angielskie słówka i pozbawił nas wątpliwej przyjemności studiowania skomplikowanych funkcji. Z opcji graficznych do wyboru mamy jedynie wysoki lub niski poziom detali. Różnica jest tak subtelna, że jej praktycznie nie widać. Świadczy to najdobitniej o wysokiej klasie gry.



Dla bardziej wyrafinowanych graczy przewidziano efekty pogodowe. Czy nie marzyłeś kiedyś aby zagubić się gdzieś w głuszy, otulić mgłą tak, aby cały świat skurczył się do kilku metrów wokół Ciebie? SCR w wersji ON przy opcji pogoda zagwarantuje odbiorcy podobne przeżycia. Ba! Można nawet poszaleć w deszczu! Jednocześnie nie mus-

my obawiać, że warunki jazdy ulegną jakiejś drastycznej zmianie. Gdy pędzisz po suchym torze czujesz się wspaniale, prawda? Dlaczego więc masz męczyć się i walczyć z autem na mokrej nawierzchni? I nie będziesz. Chłopcy z Head Games gwarantują jazdę jak po sznurku, bez wstrząsów i zbędnych poślizgów. Może nieco asekurancką, ale za to bezpieczną. Co prawda, nie jest to za bardzo zgodne z formą wyścigów SCR, ale przecież nie będziemy się tego cieszyć.

Pewna zmiana następuje jednak, gdy wybierzemy trzeci, najtrudniejszy poziom trudności. Graliśmy w SCR we trzech po kolei (ja, Gemini, Allor). Każdy zmierzył

się z przeciwnikami na poziomie Easy oraz Hard. Każdorazowo na mecie nasze pojazdy były pierwsze, co świadczy jedynie o tym, że producenci dbają o nas i o siebie. Jeżeli bowiem nie będziesz przegrywał, nie będziesz również przeżywał rozczarowań i smakował goryczy porażki. Jak wiadomo, stres jest zgubny i niekorzystnie wpływa na naszą kondycję psychofizyczną. Specjaliści z Head Games byli tak mili, że zupełnie wyeliminowali ze swojej gry efekt ryzyka, czyniąc ją tym samym produktem niemalże doskonałym.



Kolejnym dużym plusem jest niewielka liczba tras. W sumie jest ich pięć i tylko jedna nie ma kształtu koła. Prosta jazda w kółko, bez zbędnych komplikacji i udiwnień, którymi przeładowane są inne gry, to świetny relaks i odpoczynek dla odbiorcy. Trasy nie są również przesadnie zabudowane i wylepione niepotrzebnymi elementami graficznym. Właściwie oprócz kilku bitmapowych drzew i barier nie ma na nich nic. To dobrze. Oko się nie męczy. Poza tym, w

tej grze masz jeździć, a nie rozglądać się na boki. Każdy kierowca wie, że dekoncentracja podczas prowadzenia auta, może skończyć się groźnym wypadkiem. Jeżeli chodzi o Sprint Car Racing, jest to jedynie teoretyczna ewentualność. Na trasie NIC NIGDY się nie dzieje. Nawet jeśli zderzysz się w trakcie wyścigu z innym wozem, nie wpłynie to w żaden sposób na Ciebie, a tym bardziej na pojazd. Uszkodzenia, realność? Nie bądźmy śmieszni. Ważniejsze jest bezpieczeństwo!

Pojazdów mamy w grze osiem. Zamiast nudnych tabelek i statystyk wozów wykonceptowano coś uniwersalnego i jednocześnie zupełnie świeżego. Każdy pojazd charakteryzują trzy parametry: przyspieszenie, szybkość, zwrotność. Przykładowo Ribbit jest aż o osiem punktów szybszy od Head Games (tak, tak, to chyba fura właścicieli).

Nie wiadomo, co prawda, czy te numery oznaczają kilometry, mile, czy też kroki na godzinę, jednak to zbędny szczegół. Zresztą i tak nie ma co się tym przejmować. Auta prowadzi się tak samo i zachowują się niemal identycznie. Być może jeżeli masz bardzo delikatne opuszki palców, wyczujesz pewną różnicę, jeżeli natomiast jesteś spawaczem lub blacharzem, to nie masz szans.

Należy jeszcze dodać, że w dobrej sytuacji są osoby uzdolnione, grające na instrumentach klawiszowych. Sprint Car Racing nie obsługuje bowiem joya (mimo, że jest taka opcja!), tak więc pewna swoboda w manipulowaniu palcami na klawiaturze jest wysoce wskazana. Kończącą ocenę zawyża również świetna, folkowa muzyczka. Zawsze chciałem być kowbojem i pędzić stado bydła przez prerię. Już widzę: kapelusz, konia, wytarte dżinsy i stare radio przytroczone do siodła. Szeleszczące, kaszlące dźwięki wydobywające się z odbiornika, byłoby właśnie muzyką, którą usłyszałem w SCR.

Podsumowując, jeszcze tu jesteście? Nadal nie macie JESZCZE Sprint Car Racing w swej kolekcji?

Ocena:

3

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Head Games
Dystrybutor:
Activision
Internet:
<http://www.sprintcar.com>
Wymagania:
PC 233MHz Windows 95/98
16MB RAM CD-ROM x2
Akselerator:
wskazany

Plusy:
• dobra na jedno deszczowe popołudnie
• rozwija zdolności manualne
• po niej każda ścigalka jest łatwa :)
• nie niszczyz joya

Minusy:
• wszystko poza tym

Icewind Dale

Komputerowe rolepleje sypią nam się ostatnio jak z rękawa. Palmę pierwszeństwa w ich produkcji dzierży zaś bezdyskusyjnie firma Black Isle. Spod ich to ręki wyszły przecież takie perelki, takie skarby dla każdego fana gatunku jak oba - rewelacyjne zresztą - Fallouty, znakomity Baldur's Gate czy wreszcie diament w postaci Tormenta. Chłopaki po wydaniu na świat tych przebojów, nie spoczęli jednak na laurach, czyli zgarnawszy całą ciężko zarobioną kabanke, nie jeli przepuszczać ją na wino, kobiety i śpiew. O nie! Oni znów zakasali rękawy i w pocie czoła dalej robią swoje. I właśnie dzięki nim, dzięki ich pomysłowości i, rzecz można, oddaniu sprawie, po raz kolejny zagłębić się możemy we wspaniały, pełen przygód i emocji świat Forgotten Realms, znany już z Baldur's Gate. A przenieść nas do niego, do tej barwnej, pełnej dzielnych bohaterów i podłych łotrów krainy, pozwoli nam najnowsze dziecko Black Isle, gra o wdzięcznym tytule "Icewind Dale". Tym razem jednak, w odróżnieniu od Baldur's Gate, w którym wszystko kręciło się w pobliżu tytułowego, wielkiego miasta, rzuceni zostaniemy na mroźną północ, w sam środek śnieżnych zawiei, wyjącego nieczym potępiony lodowatego wichru i poszarpanych, groźnych oraz zdradziecko niebezpiecznych górskich szczytów.

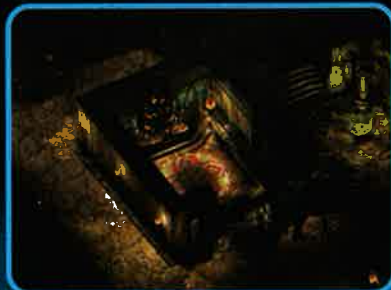
Todbringer

W świat gry wprowadza nas ciekawie zrobione i całkiem klimatyczne intro. Opowiedziana jest w nim historia obszaru znanego Icewind Dale, losy jego dzikich, lecz honorowych i odważnych mieszkańców oraz zapis okrutnej, mrocznej i krwawej wojny, jaką przyszło im stoczyć w obronie swoich terenów ze złym czarnoksiężnikiem i jego potężną armią. Dowiadujemy się, że dzięki dzielności i determinacji obrońców, udało się w końcu wroga pokonać i zażegnać zło, które wraz z jego przybyciem zaległo nad górskimi szczytami Icewind Dale. Po tej wyniszczającej batalii mieszkańcy zaczęli prowadzić, jak dawniej, spokojne, choć trudne i twarde, życie; mroczne widmo zaczęło odchodzić w zapomnienie. I kiedy wydawało się, że wszystko może być jak dawniej, kiedy mieszkańcy zaczęli przekuwać swe miecze w lemiesz, kiedy wójcackę i strach przed śmiercionośnym nieprzyjacielem zastąpiła ciężka praca i pewność jutra, zło zaczęło się odradzać...

W Icewind Dale praktycznie - choć zaznaczam, są wyjątki!!! - cały czas skupieni jesteśmy na jednym, głównym celu; bardzo rzadko zdarza się, żebyśmy mieli więcej niż jedno zadanie naraz do wykonania. Po prostu - robimy, co trzeba i niemal nic ponadto. Krótko mówiąc - gra dobra, a miejscami bardzo dobra.

Musicie przyznać, że historia ta - choć może niezbyt oryginalna - jest całkiem intrygująca, taka, że potrafi zaciekawić i zachęcić do dalszej zabawy. Do tego uczciwie przyznam, co już wcześniej zaznaczyłem, że jest ona

nam - może nie tyle nowatorsko - ale z pewnością niestandardowo podana. Zamiast bowiem tradycyjnego filmu przedstawiającego sytuację, cała opowieść czytana jest z wielkiej księgi przez mędrca, który całe życie poświęcił jej spisaniu. Wrażenie jest całkiem miłe i intro ogląda się dobrze, choć... W porównaniu do dynamicznego, zagadkowego i mrocznego intra z Tormenta to jednak trochę nie to. Tylko nie zrozumcie mnie



złe - absolutnie nie twierdzę, że wprowadzenie Icewind Dale jest złe! Jest - co jeszcze raz podkreślam, ale jest to tego warte! - bardzo dobre; uważam tylko, że w Tormencie było lepsze. Taki mały krok w tył, rozumiecie, prawda?

No dobrze, ale jak to kiedyś jakiś filozof powiedział, gra na intrze się nie kończy (lebski z niego był gość, nie ma co... :)). Co zaś czeka nas, gdy przebrzmieją ostatnie słowa opowieści, a z oczu znikną nam połówki karty wiekowej, potężnej księgi? Otóż - mała, ale symptomatyczna, niespodzianka. Choć może "niespodzianka" jest tu nie do końca odpowiednim słowem, gdyż to w sumie nic innego, jak powrót do starych, dobrych korzeni! W Icewind Dale mamy bowiem możliwość pełnego i dowolnego stworzenia całej drużyny!

Czemu zaś napisałem, że było to dla mnie niespodzianką? Ano dlatego, że w poprzednich produkcjach ze stajni Black Isle możliwości takiej nie było (dla przypomnienia - w Falloutach oraz Baldur's Gate co prawda tworzyliśmy, ale tylko jednego bohatera; w Tormencie w sumie też, choć już imię - a raczej jego brak! - było nam narzucone). Prawdę mówiąc, czasami mi tego trochę brakowało - bywają chwile, gdy lubię poczuć, że mam nad wszystkim pełną kontrolę. Poza tym - tworzenie dru-

żyny pozwala lepiej dobrać potrzebne nam umiejętności i zdolności; nie wspominając o ulubionych rasach czy określeniu charakteru (to ostatnie, wbrew pozorom, jest naprawdę ważne! Co z tego bowiem, że kolo, chłop na schwał, siła wołu i szybkość błyskawicy, jest wojownikiem jakich mało, skoro ma chaotyczny zły charakter i rzuca się na wszystko w zasięgu wzroku...?). Dlatego tu definitywnie Icewind Dale zarabia dużego plusa! Oczywiście - wiem, że o tym wszyscy powinni wiedzieć, ale nie szkodzi przypomnieć - nad stworzeniem dobrej, zgranej i uzupełniającej się paki warto trochę posiedzieć, żeby potem w trakcie przygody w brodzie sobie nie pluć i nie kląć na czym świat stoi. Dostępne mamy wszystkie klasyczne dla fantasy i występujące w Forgotten Realms rasy i profesje. A ponieważ mechanika całej gry, co nie jest chyba dużą niespodzianką, opiera się na systemie AD&D, więc i cechy oraz umiejętności postaci są typowe jak krowi placek na łączce. Czyli - siła, zręczność, budowa fizyczna, inteligencja, mądrość, charyzma i - che, che, che...! - "punkty uderzenia" (po naszymu - HaPeki), a dodatkowo cały wachlarzyk zdolności dodatkowych. Od czarowania, przez zdolności złodziejskie (kradzież, poruszanie się w mroku, otwieranie zamków), aż do machania różnego rodzaju bronią "konfesyjną" (czyli tonami żelastwa, jak miecze, topory, łuki, kusze, włócznie, halabardy, morgensterny, sztylety, tarsary, szlapy, półtalerze... No dobra, zapędziłem się nieco: na całe szczęście słynnych tarsarów, szlapyrów ani półtalerzy w tej grze nie znajdziecie...! :)). Rasy też klasyczne - ludzie, gnomy, półelfy, elfy, niziołki oraz - moje ukochane! - krasnoludy (tak, tak, "krasnoludy"! Nie "skrzaty"! "Skrzat" to słowo paskudne, fatalnie brzmiące, źle się kojarzące i zupełnie nie oddające ducha tak wspaniałej rasy, jaką są brodacze... Prawda, Allor?).

Po dopieszczeniu swoich - na razie przyszłych - bohaterów, przychodzi wreszcie czas na właściwą przygodę. Nie

ciężkimi dźwierzami wrogi świat wydawał się być bardzo odległy, zebrało się moich sześciu gburowatych, ponurych i gotowych na wszystko krasnoludów (hej, czy wspominałem już, że to moja ulubiona rasa? :)). I tak to się wszystko zaczęło...



Szczegóły jednak

mojej przygody nie są istotne - zepsułyby wam tylko masę niespodzianek i okradły z niezapomnianych emocji. Co ważne jednak - i co z pewnością wszystkich was interesuje - to szczegóły natury technicznej jak grafika, dźwięk czy muzyka. No więc - wizualnie Icewind Dale prezentuje się naprawdę znakomicie! Ręcznie rysowane tła są po prostu urzekające; godzinami można na nie po prostu patrzeć i odczuwać przy tym niesłabnącą przyjemność. Dotyczy to wszystkiego - skrzącego się promieniami słońca śniegu, uroczych, pokrytych białym puchem drzewek, wydeptanych, błotnistych ścieżek, kamiennych i drewnianych urokliwych domków, soczystej trawy (taka też się w grze zdarza), strumyków leśnych, krystalicznie czystych źródełek, malowniczych jezior, walących się, zniszczonych, starożytnych wież, różnorodnych wnętrz budowli, mrocznych grot,



zgadniecie nawet, jak bardzo ubawiłem się, gdy zobaczyłem, gdzie znajduje się moja wspaniała drużyna na początku gry! Autorzy Icewind Dale - chyba niecelowo - postanowili wprawić w dobry humor i przyprawić o radosne

porykiwanie wszystkich graczy "normalnego" RPG! Podróż po mroźnej krainie zaczynamy bowiem w (tutaj czas na dramatyczne werble i krótką pauzę)... Karczmie! Tak, karczmie!!! Che! Naprawdę, łaż w oku się kręci! Ech, ileż to razy słyszałem - i nie tylko ja, ale jakieś 99,9 procenta erpegowców - od swojego Mistrza Gry słynne, znamiennite i zawsze wyczekiwane zdanie "Siedzicie sobie w karczmie, gdy...". Od tego zaczynała się przecież większość przygód! Dawne, dobre czasy! I kolejny plus dla giery - taki początek, czy tego chciałem, czy nie, od razu mnie pozytywnie do dalszej roz(g)rywki nastawił.

No więc, oczytóm moim ukazało się przydymione, ciasne pomieszczenie, wypełnione półgwarem rozmów i zapachami pieczonego. W nim to właśnie, w tej małej izbie, ciepłym kącie, w którym znajdujący się za

podziemnych jaskiń czy tajemniczych lochów. W tej grze zobaczycie prawdziwe piękno; wiadać, że graficy 2D odwalili kawał naprawdę solidnej roboty, okraszzonej do tego szczyptą prawdziwego artyzmu! Icewind Dale ma chyba najładniejsze tła, jakie kiedykolwiek widziałem w komputerowym rolpleju. Wierście mi, robią one naprawdę piorunujące wrażenie!

Niestety, nieco gorzej jest już z postaciami. Są trochę niewyraźne i postrzępione, sporo brakuje im do tych z Tormenta. Spowodowane jest to jednak prawdopodobnie tym, że w Icewind Dale są one modułowe, zmieniają się w trakcie gry (podobny manewr zastosowano w Baldur's Gate) - wiadać, że noszona przez wojownika zbroja to płytówka, a nie kolczuga, jeśli nasz czarodziej zakłada magiczną Szatę Ognia, to różni się on od magika



SCF

P R A W D Z I W E



odzianego w zwykłe ubranie, tarcza okrągła wyraźnie inna jest też od potężnego pawęża. Wszystkie te szczegóły są widoczne i łatwo odróżnialne, co naprawdę dodaje grze klasy. Poza tym, również na usprawiedliwienie, trzeba dodać, że postaci w grze są wyraźnie mniejsze od Tormentowych, co niejako implikuje ich nieznacznie gorszą jakość wykonania.

Również walka przedstawiona jest atrakcyjnie - dynamicznie i z po-
tem: ginący robią to naprawdę fachowo i realistycznie, często przy okazji obficie krwawiąc. A gdy już zdarzy się trafienie krytyczne, rozpadający się na kawałeczki wróg to naprawdę cieszący oko - i przy okazji podnoszący morale - majstersztyk. Efekty wizualne czarów też są super - zróżnicowane i odpowiednio do "siły niszczenia" albo do rodzaju zaklęcia dobrane. [Przy okazji - pamiętajcie, żeby w drużynie był mag! W grze dość szybko pojawiają się przeciwnicy, których pokonanie możliwe jest tylko przy użyciu magii. Moja szóstka krasnoludów początkowo magusia w swych szeregach nie posiadała, więc kiedy natknąłem się na "żelazoodporne" bestie, okazało się, że wpadłem jak g... w wentylator].



Dobra, starczy zachwytów nad grafiką, czas teraz zająć się pozostałymi "technicznymi" składnikami gry, czyli muzyką i dźwiękiem. Jeśli idzie o to pierwsze, to znów złego słowa na autorów Icewind Dale powiedzieć nie mogę, wręcz przeciwnie. Muza jest znakomita - klimatyczna i doskonale dopasowana do tego, co akurat dzieje się na ekranie. Na odkrytych, zaśnieżonych przestrzeniach nuty sączące się z głośników są przejmujące, monotonne, przenikliwe i zimne - tak, że niemal poczuć można na krzyżu smagnięcie lodowego wiatru a na rozgrzanych policzkach wilgotne, lepkie płatki śniegu. Naprawdę! Jak wyszedłem z początkowej karczmy, to autentycznie poczułem od razu, jak robi mi się chłodniej!

Natomiast - kiedy jeszcze w niej byłem, grząc stopy przy gorącym kominku, ciepło tej enklawy również doskonale podkreślone i uwypuklone było przez odpowiednią muzę. I tak jest cały czas - czy to w mrocznych jaskiniach albo cienistych wąwozach, gdzie muzyka aż tchnie nieznany, zagrożeniem i niepewnością, czy to w kamiennych kaplicach, gdzie usłyszeć można bo-



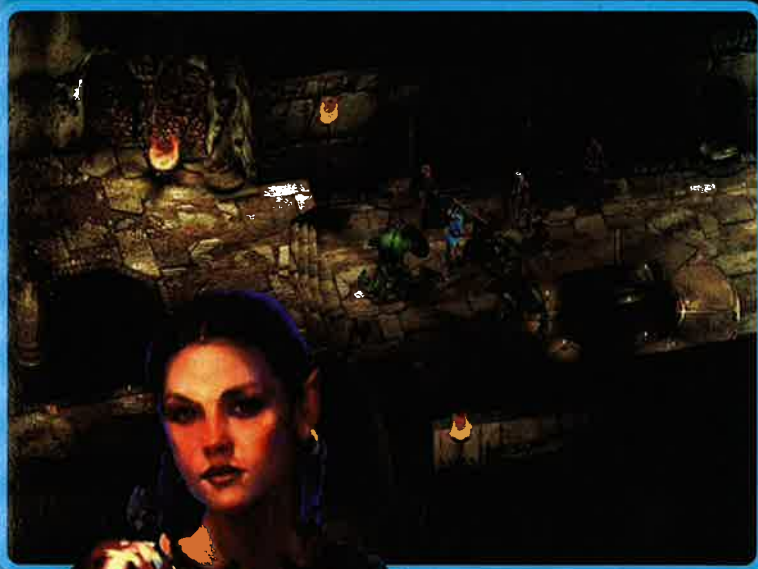
gobojne, powolne i przesyczone religijnością pieśni, czy też w wiosce rozłożonej wokół potężnego, prastarego drzewa, będącego oazą życiodajnego ciepła pośród mroźnych szczytów, gdzie muzyka jest łagodna, soczysta i uspokajająco kojąca. Należy także zaznaczyć, że gdy tylko dochodzi do starcia z nieprzychylnie nam nastawionymi istotami, muzyka często - acz, niestety, nie zawsze - zmienia się w zagrzewającą do boju, dynamiczną i szybką melodię, przy której aż się chce kroić i smażyć kolejne monstra. Możecie mi wierzyć, że - dokładnie tak jak grafika - muzyka w Icewind Dale stoi na najwyższym poziomie.

- nowa gra przygodowa twórców Reah i AD 2044
- niezapomniana przygoda z miksturą zagadek mechanicznych, logicznych, opartych na pamięci, skojarzeniach, a nawet dźwiękach i obrazach
- interakcja z napolkanyimi, żywymi i aktorsko odgrywanymi postaciami

- niezapomniane wrażenia wizualne dzięki opracowanej do najmniejszych szczegółów fotorealistycznej grafice
- wysoka rozdzielczość (640x360), w trybie "high color" (65 tysięcy kolorów)
- otwarta przestrzeń, wnętrza, latające miasta-balony, tajemnicze podziemne sztolnie, porzucone korn-

Jeśli zaś chodzi o dźwięk - tu jest już troszkę gorzej, niż w dwóch wyżej opisanych wypadkach. To znaczy - odgłosy naturalne (zawrośnienie wiatru, plusk wody, echo kawern, szczęk oręża i im podobne) są w porządku i do nich przyczepić się nie można, natomiast troszkę rozczarowały mnie kwestie mówione przez różne postacie. Bywa, że w wypadku NPC głos jest nie zawsze zbyt udanie dobrany i zły, prastary duch, strażnik rozległych, wypełnionych umarlakami podziemi, przemawia do nas ciepłym, miłym głosem bezzębnego dziadka. Potrafi to trochę zrytować i nadpsuć nieco ogólny klimat gry. Podobnie jest w wypadku okrzyków bojowych naszych herosów, które jakoś mnie do siebie nie przekonały - pozbawione były tej werwy, animuszu i zapachu znanego choćby z Baldur's Gate. Jednocześnie jednak chciałbym zaznaczyć, że do testowania otrzymałem oryginalną, angielską wersję gry: nasza lokalizacja może usunąć jej błędy oraz lepiej i trafniej dobrać wszystkie głosy. Znając zaś całkowity profesjonalizm CD Projekt i mając na uwadze prawdziwe mistrzostwo, jakie chłopaki pokazali przy Tormencie, wypada być tylko optymistą!

No dobrze, starczy może opisu "technicznej" strony gry. Grafika, muzyka i dźwięk to bowiem, jak doskonale wiadomo, nie wszystko. Nie wystarczy przecież bowiem wziąć grafy z Unreala, muzy z Warcrafta II a dźwięku z Baldurka, żeby mieć dobrą grę! O nie! Trzeba to umieć jeszcze jakoś sensownie połączyć, sprawić, by te kawałki układanki pasowały do siebie i razem wzięte stworzyły coś więcej niż miły dla oka i ucha program. W dobrej, wciągającej i zajmującej grze musi



być obecny ten niewyczuwalny, nieuchwytny składnik, to coś, co decyduje o klasie i jakości gry. I nie mam tu wcale na myśli fabuły - ta przecież może być prosta, jak świński ogon (w stylu "uratuj świat", do czego się zresztą bardzo często wszystko sprowadza...), a i tak grać można godzinami, nie mogąc wyjść przy tym z zachwytem. Nie, myślę o czymś innym, o tym, co powstaje po złożeniu do kupy wszystkich

SCHIZM

W Y Z W A N I E

pleksy przemysłowe, pływające organiczne statki kosmiczne
• bogactwo przestrzennych efektów dźwiękowych, odgłosów otoczenia, "dźwiękowych krajobrazów" oraz dyskretna klimatyczna muzyka
• przyjazny w obsłudze interfejs z pełną swobodą poruszania się i zagłębiania w badaną planetę

• obroty o 360 stopni, podjazdy, zbliżenia, rozmowy i interakcja z napotkanymi żywymi postaciami
• 6 płyt CD lub 2 DVD
• żyjące statki, latające miasta, fascynująca tajemnica... Ale co właściwie wydarzyło się na Argilusie?

www.schizm.com

LK AYALON

składowych giery, o czymś, co się bardziej czuje, niż widzi, słyszy czy rozumie. Alchemia gry. To jest to. Potrzebna, żeby zaangażować i wciągnąć gracza, sprawić, aby tak naprawdę nie dostrzegał składowych programów, tylko grał, grał i jeszcze raz grał. A potem mógł powiedzieć, że warto było.

I tu - niestety! - dochodzę do praktycznie jedynej, ale za to poważnej wady Icewind Dale. Z tą alchemią jest tu nie najlepiej. Gra w jakiś niewytłumaczalny sposób sprawia, że co prawda grało mi się w nią dobrze, ale tylko dobrze. A wydaje mi się, że - mając w pamięci inne produkty Black Isle - miałem pełne prawo spodziewać się czegoś więcej. Miałem prawo wierzyć, że Icewind Dale, podobnie jak Torment albo Fallouty, wciągnie i zafascynuje mnie do tego stopnia, że jakiegokolwiek obecne w grze niedociągnięcia obejdą mnie tyle, co, nie przymierzając, zeszłoroczny śnieg. Tak się jednak nie dzieje... Spróbujmy może wyjaśnić, dlaczego.



Jak już podkreślałem, na pewno nie jest to wina technicznej strony gry - jest ona i wizualnie, i dźwiękowo dopracowana w każdym calu, i stoi pod tym względem na najwyższym poziomie. Nie jest to też ogólna fabuła - intro zaczynające historię jest zagadkowe i zachęcające do dalszego grania, samo późniejsze rozwinięcie historii też nie jest złe. Nie są to też na pewno - bardzo ważne dla każdego rolejki - dialogi (nie wspominałem o tym, a jestem wam to winny - są one, jak w każdym dotychczasowym produkcie Black Isle, rewelacyjne. Niektóre z cynicznych, ironicznych bądź sarkastycznych wypowiedzi potrafią autentycznie zrzucić człowieka z krzesła i przyprawić o autentyczny, nieskrępowany, radosny rechot!). No więc, co?

Advanced Dungeons and Dragons.

Tak brzmi właśnie odpowiedź. I wcale nie chodzi mi tu o mechanikę gry opartą na - tak między Bogiem a prawdą - trochę bezsensownym i już przestarzałym - "AD&Dku". Nie. Idzie mi o to, że twórcy Icewind Dale chyba odrobinę za bardzo wzięli sobie do serca i przejęli się nazwą systemu, na którym oparty jest ich produkt. Gra bowiem tak naprawdę polega na tym, że przemys do przodu, pokonując kolejne wielopoziomowe lochy i rżąc - czasami Bogu ducha winne - monstra. Nie ukrywam, że wszystko to zrealizowane jest w ciekawej konwencji, ze ślicznie dorobioną historyjką, umotywowane i bardzo ładnie wykonane - na tyle dobrze, że potrafi wciągnąć (ale zaznaczam - tylko wciągnąć i zainteresować, a nie wessać, wchłonąć albo pożreć, jak potrafiły to kilkakrotnie już wspomniane Torment oraz Fallouty). Niemniej jednak jest to głównie walka, która jakkolwiek jest ciekawa i emocjonująca, to jednak w zbyt dużej dawce staje się po prostu nudząca i irytująca. Ileż bowiem można? Dużo - sam zawsze w erpegach stawiam na wojowników - ale z sensownymi granicami. A w Icewind Dale te granice są naciągane do granic wytrzymałości. Wiecie, w pewnym momencie zaczęło mi się po prostu wydawać, że gram w stare, dobre, pocziwe Diablo, albo nawet lepiej - w serię Eye of Beholder, przerobioną tylko na widok z perspektywy trzeciej osoby i okraszoną spaniałą grafiką i muzyką.

Tylko też żeby nie było niejasności - mimo natłoku walk, w samą grę gra się bardzo dobrze. Może właśnie dzięki znakomitej oprawie audiowizualnej. Czasami tylko chciałoby się, żeby dungeon miał o jeden poziom mniej, albo był uboższy o kilka potworów. Zbyt częst bowiem rozgrywka przebiega według następującego scenariusza: drużyna schodzi na niższy

poziom, tnie kilku oponentów, gdy kończy się zdrowie i zaklęcia leczące, wycofuje się na z góry upatrzone pozycje (dosłownie! mam na myśli wyższy poziom dungeonu), bierze się za regenerację sił (co potrafi trwać absurdalnie długo, nawet do kilkudziesięciu dni! A skąd w takim razie pożywienie, woda i lekarstwa? Zdaje sobie doskonale sprawę, że nie jest to wada samego Icewind Dale, ale całego systemu, na którym jest gra oparta, ale... Wystarczyłoby przecież wyłączyć opcję rozbijania obozu w podziemiach albo zmodyfikować system tak, aby np. do długiego odpoczynku potrzebny był odpowiedni sprzęt, jak koce, materace czy prowiant), po czym schodzi ponownie niżej, dożywa kilkanaście bestii, traci przy tym siły, znów się ewakuuje i cykl się zamyka. Trochę to kółeczko potrafi być męczące, wierzcie mi.

Tyle o zabijaniu. Ale giera ma jeszcze jeden, też dość poważny grzech. Jest trochę zbyt liniowa, w zbyt dużym stopniu pozbawiona miniguów czy zadań pobocznych, które stanowiłyby właśnie takie ciekawe smaczki i budowały klimat jej poprzedniczek. W Icewind Dale praktycznie - choć zaznaczam, są wyjątki!!! - cały czas skupieni jesteśmy na jednym, głównym celu: bardzo rzadko zdarza się, żebyśmy mieli więcej niż jedno zadanie naraz do wykonania. Po prostu - robimy, co trzeba i niemal nic ponadto. A szkoda, bo przecież to właśnie zadania poboczne ubarwiają świat gry, czynią go bardziej interesującym dla gracza, bardziej żywym i prawdziwym.



niąc go bardziej interesującym dla gracza, bardziej żywym i prawdziwym.

To chyba tyle wad Icewind Dale. Więcej nie pamiętam, a przynajmniej nie zauważyłem. Jeśli więc chodzi o jakieś ogólne podsumowanie gry - jest dobra. To bezsporny fakt, z którym kłócić się nie idzie. Patrzy się na nią przyjemnie, słucha jej miło, a i sama rozgrywka jest całkiem emocjonująca i wciągająca. Opowiedziana historia jest poprawna i na tyle interesująca skonstruowana - choć nie porywająca - że potrafi zmusić do dalszej gry, choćby po to, żeby przekonać się, co będzie dalej. Rodzajów i sposobów walki jest na tyle dużo, że ta, mimo ogromu

jej ilości, jest w stanie przyprawić nas o emocje i nerwy. Świat jest ciekawie zbudowany, lochy - mimo, że zbyt rozległe - to jednak zróżnicowane i interesujące. Niektóre z NPC posiadają wyraziste i oryginalne osobowości i - mimo czasami nieodpowiednio dobranych głosów - na długo zapadają w pamięć. Grywalność też stoi na wysokim - choć nie rewelacyjnym - poziomie; mimo paru niedociągnięć i wad systemu (zbyt długie okresy regeneracji sił) zabawa klei się całkiem sensownie. Krótko mówiąc - gra dobra, a miejscami bardzo dobra. Nie jest to hit pokroju Tormenta, ani też przebój klasy Fallouta, ale... Solidnie i ciekawie zrealizowany oraz wykonany program. Warto go mieć, na pewno was nie zawiedzie. A że też nie zachwyci i nie oczaruje? Cóż - czasami zwykła satysfakcja i przyjemność musi wystarczyć...

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Black Isle/Interplay

Dystrybutor:

CD Projekt Tel. (022) 519 69 00

Internet:

<http://icewind.cdprojekt.com/>

Wymagania:

Win 9x, 2K

P233, 32 MB RAM

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

- oprawa audiowizualna
- mnogość przedmiotów i czarów, ciekawy świat

Minusy:

- zbyt dużo walki
- niedociągnięcia systemu

Widzieliście horror: Blair Witch Project? Ruszył Was? Pewnie tak... A wiecie, że ma być gra na jego motywach? Tak, teraz już na pewno wiecie :). Z tej okazji CDA oraz sponsor nagród - firma Play-It, ogłaszają konkurs.

Wystarczy odpowiedzieć na kilka prostych pytań:



Jak dawniej nazywano Burkitsville, miejscowość do której dotarli młodzi filmowcy.



Jak nazywała się wiedźma z Blair?



Co zgubił Joshua?

Odpowiedzi na konkurs należy przysyłać na adres redakcji do dnia 30.09.2000. Powinny to być albo maile z subjectem BWP, albo kartki pocztowe z dopiskiem KONKURS BWP. Przewidzieliśmy DUŻO nagród dla około 25 ludzi (gry i programy użytkowe). Zapraszamy do zabawy!!!



Onet.pl o/OPM Play-It



WAKACYJNA

Numery kupowane w kiosku:

12 numerów x 16,99 zł = 203 zł 88 gr
(+ 3 zł za każdy numer z 3 CD)

6 numerów x 16,99 zł = 101 zł 94 gr

3 numery x 16,99 zł = 50 zł 97 gr

Specjalne ceny w prenumeracie
(z okazji jubileuszu):

12 numerów x 12 zł = **144 zł** (oszczędzasz prawie 60 zł
czyli dostajesz prawie cztery numery CDA za darmo!)

6 numerów x 13 zł = **78 zł** (oszczędzasz prawie 24 zł)

3 numery x 14 zł = **42 zł** (oszczędzasz prawie 9 zł)



Jak zamawiamy prenumeratę:

- Przekaz wypełnij drukowanymi literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od lipca opłacamy najpóźniej do 15-tego maja, decyduje data stempla pocztowego.
- Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.
- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.
- 1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopisem.
- 2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już żadnych numerów z 96 r.; z 97 r.; z 98 r. ani 1, 2, 9/99 r.!!!

- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu.
- Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 12 zł i 13 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 14-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@silvershark.com.pl

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!



PRENUMERATA



Zamów CD-Action z DVD!

W grudniowym numerze CD-Action znowu pojawiają się 3 CD! Posiadacze napędów DVD będą jednak mieli możliwość zamówienia tego wydania CDA również z DVD! Wystarczy, że na przekazie zaznaczysz właściwe pole, żeby otrzymać swój egzemplarz CDA z DVD. Jeżeli nie jesteś Prenumeratorem, możesz również zamówić jednorazowo numer 12/2000 z DVD za cenę 29 zł 99 gr.

Na DVD znajdziesz pełne wersje (gier i programów multimedialnych), dema, filmy, trailery i wiele innych atrakcji.

Gdyby liczba zamówień była niższa od sprzedawanej, Wydawnictwo zastrzega sobie prawo odwołania wydania CDA z DVD. Wpłacone pieniądze zostaną wówczas odesłane na adres nadawcy.

Po co podpis na przekazie za Prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis Prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszna sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacono - musimy czasopisma wysłać. Prosimy, błądymy wręcz na kolanach - zaoszczędzićie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypimy Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciliście!



Poradnik Oszczędnego Gracza

Dzisiaj nauczymy Was, jak zaoszczędzić 60 zł albo jak kupić cztery egzemplarze CD-Action, nie płacąc za nie.

Krok pierwszy - spójrz na cenę CD-Action kupionego w kiosku (16,99 zł lub 19,99 zł w wydaniu z 3 CD). Drogo? No cóż poradzić, dobre rzeczy nie mogą być tanie. Chociaż... Czytaj Krok drugi.

Krok drugi - odejmij cenę CDA w prenumeracie rocznej od ceny detalicznej. Różnica powinna wynieść 4,99 zł lub nawet 7,99 zł w numerach z 3 CD! I co Wy na to?

Krok trzeci - kiedy już zdumienie osłabnie, zajrzyj na stronę 185. Znajduje się tam kupon prenumeraty. Wypełnij go i skorzystaj z chwili nieuwagi wydawców. Chyba się zagapił, skoro ceny są aż tak niskie.



Numerzy archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)





Crime Cities

Polska - bardzo udana - odpowiedź na G-Police, inspirowana klimatami z Blade Runnera, "z grafiką dużo lepszą od Descenta III".



Nazywam się John, John Red. Jestem najemnikiem. Szmał to podstawa. Zabijam za niego. Inne rzeczy się nie liczą. Każdy chce szmału, tylko nie każdy ma jaja, by go zdobyć. Znam takich facetów, którzy wiedzą jak nagrać kasę. Nawet nie ruszą tyłka z miękkich foteli. Ci goście pracują inaczej niż ja. To czysta robota.

John Red & Little Carrot

Powiem Wam jak się nazywają. To Techland. Co robią? Niby niewiele. Stukają w takie małe guziczki. Robią gry. Wiecie co to? Pewnie tak. Ja nie wiedziałem, do-



póki mi nie powiedzieli. Przylazł jeden taki. Wiecie, jajogłowy. Pyta się, czy chcę szmał. Złapałem go za gardło aż mu gąły stuknęły w szkła, co miał je na nosie. Mówię: pewnie, dawaj! (z natury jestem małomówny). Gościu coś tam pisał, więc nieco zwolniłem. Szmał będzie - wystękał - tylko w grze musisz zagrać. Opowiedzieć swoje przeboje, znaczy przy-

gody - jak wy to mówicie. Obiecał górę dolarów (złotych nie biorę). Jakby nie obiecał, leć bym urwał, ale mówię: co mi tam, zaryzykuję. Dla takiego szmału warto. No i jestem.





Napisać jeszcze mam, wtedy dostanę szmal. Niby o tej grze, więc piszę.

Crime Cities do dobra gra, bo moja, tfu! znaczy nasza. To raz. Wcześniej inne były. Ot, ten Mortyr na przykład - słów brzydkich nie używam. Kultura. No i jeszcze te z zachodu, nie. Taki 5th Element czy ten, no Bloody Ronny, czy jakoś tak. Oba fajne, strzelać można, tylko jakoś nie tak jak w lajfie - życiu mówię. Co innego Crime Cities. Jak wsiadłem do hovera (to Hover Craft jest po waszemu), to jak prawdziwy! Ziuuu! I spadłem z krzesła! A to przecie gra tylko była. Maszyna leci jak złoto. Skręca raz dwa trzy. Coś niby ten Descent III, ale jakoś lepiej. No i mnóstwo sprzętu! Co ja bym dal, żeby taki mieć! Mówię wam. Rozwalasz klienta, znaczy, wypełniasz zadanie i hop! Już kredyty na koncie. A wtedy kupujesz złom. Dużo tego jest. Samych pukawek 10 (to tylko standardowe modele!). Poczytaj tabele, a zobaczysz.

Jak wypalilem, to głowa sama poleciała do tyłu. Myślę, zdrowy odrzut, cały lupież zleci. Giera robi na wajchach z forcefeedbackiem, ładnie daje. A widoki. Kurna! Jak załadowałem z Tysera



w pełny autobus, to fiu, fiu! Inna sprawa, że za chwilę dostałem serię w kuper. Smerfy wyskoczyły jak filipy z konopi. Cała armia.

Najważniejsze wypełniać zadania. Tych jest od groma i różne są, że hej. Niektóre na raz, sprzątnąć szyszkę, zebrać graty, różne. Inne, co trzeba głowkować i zdrowo się napocić (tego nie lubię). Najgorzej, że trzeba czytać. Mogłby ktoś opowiadać co robić. Ale się nie czepiam. Czytać każdy umie. Z tym sprzętem jeszcze, to jest tak, że można hovera nieźle zbajerzyć. Wydech chromo, odbłask na szybach, alufelgi, pełna klasa, tylko pasków trzech brak. To nic, bo w środku, to się dopiero dzieje. Jak już trochę popracujesz, sam zobaczysz. Potem wsiadasz tylko do takiego Hardplay Spector G12S z pełnym wyposażeniem niestandardowym i kosisz koleśki jak świeżą trawę. Wozik pociąga z miłym pierdnięciem, co goście od harley'ów na pewno docenią. Ogólnie bryka spisuje się na medal. Możesz też popatrzeć na nią z zewnątrz, a wygląda ładnie, bestia. Zegarki i tapicerka jakoś mnie nie biorą. Radar sprawny, ale wygląd nijaki. Poza tym masz całą masę elektroniki. HUD

Miejsce akcji

SYSTEM PANDEMIA

Odkryty w 2194 roku przez XXIII Grupę Operacyjną Floty Federacyjnej, system Pandemia jest oddalony od ziemi o 16 lat świetlnych. Po zakończonych ekonomicznym fiaskiem próbach przekształcenia planet Pandemii w nowoczesne zagłębia wydobywcze, Senat znalazł nowe zastosowanie dla tego odległego i nieprzyjaznego kolonistom miejsca. Trzy, nadające się do zamieszkania, z sześciu planet Pandemii to obecnie kolonie karne. W ciągu kilkunastu lat, ten położony na granicy obszaru kontrolowanego przez Federację system stał się synonimem zesłania i banicji.

Planeta Tavaroon

Tavaroon to planeta - pustkowia. Jedyna kolonia na jej powierzchni to w chwili obecnej lekka kolonia karna posiadająca strukturę zwykłego miasta, z siłami porządkowymi i radą miejską. Tavaroon to nowy dom dla skazanych o niskim współczynniku agresji - dewiantów, przestępców finansowych i przemytników.

Planeta Quarzon

Quarzon to zalana wodą planeta, na której wkrótce po Tavaroonie powstała druga kolonia, o nieco ostrzejszym rygorze. Quarzon to miejsce zesłania dla hackerów, przestępców politycznych i pozostałych przedstawicieli światka przestępczego Federacji. Kolonia posiada, podobnie jak Tavaroon, strukturę miasta, radę i służby porządkowe.

Planeta Blacklud

Trzecia z zamieszkałych planet Pandemii to Blacklud - kolonia karna o zaostrożnym rygorze, przeznaczona dla terrorystów i zbrodniarzy wojennych. Blacklud nie posiada rady miejskiej, zarządzanie kolonią jest przekazywane raz na 10 lat uprawnionym korporacjom w drodze przetargu. Rządy silnej ręki sprawowane tam przez korporacyjne siły porządkowe są, jak twierdzi Federalna Służba Bezpieczeństwa, skutecznym środkiem resocjalizacji i jednocześnie przestrogą dla potencjalnych przestępców.

jest. Mapa terenu, tabela celu, kierunek do tegoż, itp. Elektronika spisuje się bez zarzutu, widać, że podzespoły nie są made in china.

Miasta, tak jak moje rodzinne city, są wielkie. Nudzić się nie będziesz, bo newsy najświeższe na ekranie komputer pokazuje. Inna sprawa za oknem. W

głowie się kręci. Ruch jak na rondzie Waszyngtona w południe. Patrzyłem tylko w górę, czy mi Leelo na łeb nie spadnie. Światel nie używam, ale trąbić lubię. W Crime Cities niestety nie mogę, za co jajogłowy będzie miał ciężką rozmowę. Co do światel, to ta iluminacja naprawdę nieźle jest. Każdy kar jakby dopiero co wyjechał z myjni. Rzucić do szklanki z wodą kost-



kę Rubika, a będziesz miał połowę efektu, jaki w grze podano.

Dopiero jednak widać jajogłowych sztukę, gdy na miasta patrzysz uważniej nieco. W sumie trzy są, tak jak ja im mówiłem. Pierwsze co, to że duże cholerstwa zrobili. Na

akcję lubię chodzić w pobliżu. Wiecie, kiosk na rogu, butik naprzeciw, sąsiad piętro niżej. Brecha ciężka, komu chciałoby się dźwigać, a przecież jeszcze fanty, trzeba do chaty zatańczyć. Ale jajogłowi nie, uparli się. Gdybym chciał autobusem pojechać na koniec ich miasta, cały dzień bym jechał! A rowerem to nawet nie mówię.



Wózek Reda

Hardplay Spector G9 / G12 - Twoje drugie imię!

Model Spector G12 z 2239 roku był hitem na skalę galaktyczną. Za przystępną cenę oferował wymienione parametry napędu, komfort jazdy i ogromną swobodę w instalacji broni oraz ekwipunku. Po dziewięciu latach od premiery, Hardplay Spector ciągle cieszy się dużą popularnością, szczególnie w odległych koloniach, gdzie potencjalny nabywca flyera przedkłada niezawodność i możliwość modyfikacji pojazdu nad stylistykę i wyposażenie kabiny. Dlatego zarówno na pustynnych równinach Timewel'a, jak i skutych lodem osiedlach pionierów na Shalback'u, można dostrzec charakterystyczne sylwetki Hardplaya Spectora.

WYPOSAŻENIE

Standard:

Skórzana tapicerka
Neuronowe wspomaganie układów naprowadzających
Biochemiczny niwelator efektu "choroby morskiej"
Wytłumiacze wewnętrznego pola
Kwadrofoniczny odtwarzacz Music-BT
Systemy filtracji powietrza DoubleAction AirColer

Nanokorektor ustawienia halogenów

Metalizowany lakier

Kleszczownica modułowa

Dane techniczne:

Napęd Antygravitacyjny: #Matsuoka-HCM12

Przekładnia Strumienia: #McStomack 8824 z poprzecznymi wahaczami

Pojemność skokowa pola (cm3): 3581

Opóźnienie rotatora (ms): 0.2

Moc. maks. (KM/kW) przy indukcji wzwiednej (2/4/6): 76/103/5750

Współczynnik wychylenia (DaC): 221

Maksymalna neoadmitancja widmowa: 640

Ads

Generator Osłon: #DuraBell CX

Wymiary: Pojemność subindukcyjna akumulatora (SIA) 600

Długość/ szerokość (m): 5,42/2,15

Współczynnik reaktywacji: 12,6

Wysokość (m): 1,52

Filtracja odpadów radioaktywnych: Zgodna z normą ISO443987563E

Pojemność bagażnika: 280

Pojemność luków instalacyjnych: 160

Standardowe Uzbrojenie: #Laser Hekoshi KFL

Ciężar:

Pojemność baterii: 10

Masa własna (kg): 952

Przyspieszenie 0-100 km/h (s): 16

Zużycie mocy (MW/100 km):

Czas regeneracji baterii (sek.): 9.74

Według dyrektywy EU 93/116: Szybkostrzelność (strz./min)
180.0

cykl miejski: 2,64

Siła pocisku (NN): 13.0

cykl poza miejski: 2,23

Miasta są bardzo nowoczesne. Stary rynek? Zapomnij! Dawno go zrównały spychacze. Teraz stawiają tylko wielokilometrowe wieżowce ze szkła i stali (może z blachy też, nie wiem). Trochę jak w G-Police. W Crime Cities jednak co raz trafiasz na trasę szybkiego ruchu, nabijasz się na przejazd kolejki napowietrznej, wpadasz na latający tramwaj. "Prawka" nigdy robić mi się nie chciało, ale inni widać zrobili, bo jeżdżą jak po sznurku. Poza dziesiątkami fur, latają tu sobie celebryty, telespoty, holograficzne reklamy. Szczególnie jedna taka skośnooślaska, coś mi przypomina. Może wam też?

Jedno z miast stoi w wodzie jak Wenecja. Pomyślałem sobie, że umyję hovera. Co będę bulił za myjnie. Pakuje się do wody, a tu nic! Odbijam się. Mówię, O.K., chociaż ryby ugotuję i dawaj ładuję z lasera. I co? Straż ślicznie wchodzi w wodę, a czemu ja nie? Dobra, czepiam się. I tak pływać nie umiem.

Poza tym, że miasta to nie miasteczka i wielkie są fest, mają też inną, znaczy różnorodną muzykę (zresztą dzielnice też). Muza fajna jest, chociaż ja lubię mocniej jak np. Nagły Atak Spawacza. Tu słysząc jakieś stukania, jakby techno, czy coś takiego. Powiem wam jednak, że nawet mnie

nogi same podrygiwać zaczęły, znaczy się muzyka działa na mózg, a to dobre jest.



Acha. Jak grać będziecie to kalosze i peleryna mus. Deszcz leje często i gęsto, burze przewalają się po niebie aż strach latać. Mnie takie rzeczy nie ruszają, ale wiem, że są tacy, co i owszem. Jeśli czujesz się brachu nieco nieswoją, zawsze możesz zebrać paczkę kumpli. Crime Cities to przecie gra w multi. Możesz zwołać do rozróby aż szesnastu chłopów, a do wyboru masz wszystkie popularne protokoły przesłuchań, tfu! sieciowe. Jak będziesz miał pecha chłopaczku, to spotkasz się na necie ze mną, więc uważaj. Zresztą ja tam nikomu nie grożę, spo-

Dostępne uzbrojenie. W końcu każdemu należy się odrobina radości...



Laser MX

Standardowa broń energetyczna, zasilana ogniem protonowym, młotająca wiązki laserowe o wysokiej energii.

Laser AX

Zmodyfikowana wersja lasera. Zastosowanie nowego modułu zasilania Pulsar-AX zaowocowało zwiększeniem energii wiązki i częstotliwości odświeżania.

Laser BX

Laser o zmodyfikowanych układach przepływu energii. Znaczny wzrost szybkostrzelności w porównaniu z wersją podstawową.

Ion Laser VX

Laser bojowy zasilany niewielkim ogniem fuzyjnym, wzbogacony o modulatory przepływu energii pozwalające na uzyskanie większej mocy.



Mezon

Broń strzelająca monokryształami mezonu. W momencie strzału następuje gwałtowna rekrytalizacja jonizacyjna, dzięki której powstaje nietrwały monokryształ. Uderzenie w dowolny obiekt powoduje natychmiastowy rozpad kryształu połączony z silnym efektem jonizującym i naruszeniem struktury obiektu.

Mezon VTR

Mezon wykorzystujący neuronowe systemy naprowadzania na cel. Dodatkowo Mezon VTR wykorzystuje nowe chłodziwo helowe, co pozwala na uzyskanie większych monokryształów, a co za tym idzie zwiększenie efektu jonizującego.

Mezon SubZero

Wojskowa wersja mezonu pracująca w technologii spolarzowanego jądra wodoru. Zastosowanie niewielkiej komory izobarycznej w połączeniu z projektorem jonizującym pozwala tworzyć kryształy o zwiększonej gęstości.



Cannon

Dzielo strzelające bezluskowymi pociskami rdzeniowymi. Jest efektywnie w walce na krótkim dystansie ze względu na swoją szybkostrzelność i siłę penetracyjną pocisku.

Cannon 2GEN

Cannon o podniesionej wytrzymałości kompozytowej lufy, strzelający pociskami wolframowo-osmowymi powleczonymi teflonem. Wzrost szybkostrzelności i siły pocisku w porównaniu ze standardową wersją Cannona.



Plasma 2000

Broń ta strzela specjalnymi pociskami złożonymi z gazu w postaci plazmy, zamkniętymi w energetycznym kokonie i uzbrojonymi w zapalniki trytonowe.

Plasma 3500

Zwiększenie wytrzymałości kokonu energetycznego pozwoliło na podniesienie ciśnienia zamkniętej w nim plazmy co podniosło niszczycielską moc pocisku.



Rockets Dragoon

Pociski o napędzie rakietowym zawierające głowicę z hiperdynamicznym materiałem wybuchowym o kierowanym strumieniu eksplozji przez co ich siła rażenia nie ma sobie równych.

Rockets WarHammer

Zastosowanie głowicy wyposażonej w ciężki rdzeń ze zubozonego uranu drastycznie zwiększyło niszczycielską siłę rakiet.

Rockets HellWind

Bojowa wersja rakiet wyposażona w podwójną głowicę uranową. Dzięki zastosowaniu nitronowych układów napędowych, znacząco wzrosła szybkość rakiet.



Maser

Dopracowanie prototypowego rodzaju tarczanego zasilania i wprowadzenie systemów zintegrowanego chłodzenia cieplą azotem pozwoliło na skonstruowanie broni emitującej impulsy czystej energii o potężnej mocy.

Tyser

To gruntownie przebudowany maser, wykorzystujący dwufazowe układy szybko regenerujące i grafitowe systemy koncentracji energii.



Blaster

Broń bazująca na procesie gwałtownego utleniania. Strzela termopociskami powodującymi natychmiastowe spalanie wszystkiego co stanie na jej drodze.

Blaster Volcano

Zmiana chłodziwa na nowy izotop Xan-4 pozwoliła na zwiększenie szybkostrzelności broni.

Blaster T-Sun

Bojowa wersja Blastera, o podniesionej wytrzymałości elementów aktywnych. Większa temperatura po cisku.



Sonic

Działanie tej broni polega na gwałtownej kondensacji cząsteczek powietrza i wytworzenia ukierunkowanego efektu fali uderzeniowej.

Sonic Ultra

Zwiększenie mocy generatorów i zastosowanie nowych rdzeni drgających pozwoliło na bezpośrednią kondensację cząstek trwałego obiektu przez co podniosło zarówno siłę jak i zasięg broni.



Electro

Broń obezwładniająca. Ładunki elektroenergetyczne miotane przez tę broń, pozwalają, po spenetrowaniu osłon, dezaktywować systemy napędowe każdego pojazdu.

Electro Voltage

Wydajniejsze generatory pozwalają na miotanie potężniejszych ładunków, podnosząc efektywność broni.



kojny jestem. Nie każdy ma taką klasę, nie chwając się oczywiście. W grze masz kilka stopni trudności. Jeśli grasz na którymś z dwóch pierwszych, to może potrenuj najpierw z Raymanem.

Co by tu jeszcze. No, ogólnie fajnie jest i cool. Giera bierze i ładuje wprost do city, gdzie za chwilę będziesz zbierał bity lub sam je rozdasz. Grywa się tak zaciekle, że aż krew pojawia się pod paznokciami (a może po prostu nie powinienem obgryzać?). Nieważne. W każdym razie, Crime Cities dobre jest i basta. Jak nie wierzysz, zagraj. Szkoda gadać po próżnicy.

□



Ocena:

9+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Techland

Dystrybutor:

Techland

tel. (62) 7372747

Internet:

<http://www.techland.com.pl>

Wymagania:

win95/98/NT4.0/2000, P200,

64MB RAM, CD-ROM x4

Akcelerator:

niezbędny

Plusy:

- ponad 100 misji single i kombinowanych
- monstrualne rozmiary miast
- świetne efekty graficzne
- b. dobra broń, duuuużo!
- masa interesujących przeciwników
- możliwość rozbudowy pojazdu
- wysokie AI przeciwników

- pięć dobrej jakości filmików FMV
- możliwość zakończenia gry na wiele sposobów

Minusy:

- nieco banalny kokpit

Demo na CD 8/00

MICHELIN RALLY MASTERS

TM

RACE OF CHAMPIONS



Miłośnicy komputerowych wyścigów dzielą się na dwie kategorie. Pierwsza wyznaje zasadę, że nie ma sensu w nic grać, bo to i tak nie oddaje rzeczywistych wrażeń. Ci, żądni maksymalnego realizmu, maniacy rzucają gierę w kąt, gdy tylko zauważą w niej najmniejszą nieścisłość. Kończy się to zazwyczaj tak, że w końcu odpuszczają jakiegś gierce niektóre braki - w coś grać jednak trzeba! - i męczą ją tak długo, aż zorientują się, że są kilka ładnych miesięcy do tyłu. W tym czasie druga kategoria graczy zalicza co najmniej kilka tytułów, w których realizm nie jest najważniejszy,

Instalując RM nie wiedziałem zbyt wiele, czego się spodziewać. Jedyne, co o niej wiedziałem - z kilku obrazków wnioskując - to, że jest to typowy samochodowy rajd. Na pytanie, czy jest to nieprzystępny symulator, czy może fajna arkadówka, nie byłem w stanie odpowiedzieć, miałem jednak zamiar czym prędzej to uczynić. Po zakończonej instalacji od razu zabrałem się za uruchamianie gierki. Za pierwszym razem musiałem stawić czoła panelowi służącemu do konfiguracji ustawień. Pobawiłem się nim chwilę, aby ustawić rozdzielczość (z szerokiego wachlarza oferowanych wybrałem 800x600) oraz tryb w jakim ma być obsługiwany dźwięk (direct sound, ds 3D czy ds EAX). Po tych kilku chwilach wystartowałem dalej i tak jak się spodziewałem, zostałem zaatakowany przez intro.

Całkiem dynamiczne i mocno zachęcające do wciśnięcia pedału gazu, pewnie z jego powodu menu nawet nie oglądałem - tylko od razu wskoczyłem za kółko samochodu w pojedynczym wyścigu. O wrażeniach z tej jazdy napiszę nieco później, teraz powiem Wam, że gdybym rozglądał się uważniej zauważyłbym kilka ciekawych rzeczy. Pierwsza z nich to ilość dostępnych trybów rozgrywki w samym tylko trybie single player. Ściągać się można w pojedynczym rajdzie, wyścigu, a także w kilku różnych "kampaniach", czyli całych sezonach rajdowych. O pojedynczych wyścigach nie ma właściwie co wspominać, jednak dość ciekawe są sezony. Każdy z nich to nieco inna kombinacja tras i typów wyścigów. Raz są to trasy zamknięte i rozrywka toczy się w systemie punktowym, innym razem jest to tryb pucharowy no i rzecz

liczy się przede wszystkim dobra zabawa. Rally Masters jest właśnie tytułem skierowanym do tej drugiej grupy odbiorców.

Beerman

W naszej redakcji w zdecydowanej przewadze jest pierwsza grupa miłośników samochodowych ścigadek. Gdyby Rally Masters trafiło w ich ręce zostało by zapewne zmieszane z błotem. Byłoby to moim zdaniem wielce niesprawiedliwe. Dawno tak bez troski się nie bawiłem przy komputerowo wizualizowanym rajdzie samochodowym. Wprawdzie bez troska spowodowana tylko tym, że najniższy poziom trudności jest rzeczywiście najniższy, ale przecież w grach liczy się chyba dobra zabawa, a nie katowanie szarych zwojów zagadkami w stylu "czy lepiej wrzucić bieg gdy obroty sięgają XXX czy może YYY RPM?". Mnie takie coś przeraża, więc jako że lubię szybką jazdę, gustuję raczej w tytułach typowo zręcznościowych (aczkolwiek nie całkowicie bajkowych pod względem realizmu). W kategorii rajdów Rally Masters utrafiło idealnie w moje gusta.





jasna, czasem trasy nie są zamknięte. Takich różnych kombinacji jest do wyboru cztery i naprawdę każda z nich to inna zabawa, inne planowanie itp.

Zanim jednak gracz zasiądzie za wirtualną kierownicą, radzę mu zapoznać się z opcjami, które można ustawić oraz (a właściwie przede wszystkim) z ustawieniami przyrządu, którym ma zamiar kierować. Wspomniane opcje to między innymi zróżnicowany poziom trudności (rookie to pryszczki, ale im wyżej tym weselej) oraz takie klasyki jak ustawienia dźwięku czy kilku szczegółów dotyczących wyświetlania grafiki. Inna sprawa to konfigurowanie kontrolera. Nie dość, że wybór różnego rodzaju manipulatorów jest naprawdę ogromny, to jeszcze wszelkie operacje konfiguracyjne wykonuje się niezmiernie prosto. Wprawdzie osobiście najwygodniej grało mi się na klawiaturze, ale nie należy



się tym sugerować. Redakcyjni kierowcy stwierdzili, że joystick sprawdza się całkiem dobrze.

Po ustawieniu tych wszystkich ważnych i mniej ważnych opcji przychodzi w końcu czas na umieszczenie swoich czterech liter w fotelu, zapięcie pasów i wyciągnięcie z silnika maszyny wszystkiego co się da. Oczywiście wybór samochodu, którym będziemy kierować, najczęściej należy tylko i wyłącznie do nas. Maszyn jest naprawdę sporo, podzielono je na różne klasy (tak że nie wszystkie są dostępne od początku) i oparto na wieloma różnymi parametrami. Co dość istotne, parametry te są czymś więcej niż tylko liczbami. Nie trzeba wiele czasu,

aby zauważyć, jak różnie prowadzą się różne maszyny - w zależności od typu napędu, skonfigurowania przełożeń, zawieszenia czy, na koniec, wyboru opon. Przy okazji, różnice te nie są na tyle wielkie, aby ktoś nie mógł prowadzić któregoś z autetek. Wszystko jest kwestią przyzwyczajenia i po kilku godzinach gry każdy będzie śmigał niczym Hakkinen niezależnie od maszyny, którą kieruje.

Wszystko to, co napisałem do tej pory, miało na celu przygotowanie Was do tego, co spotkało mnie po chwili potrzebnej gierce na doczytanie toru. Uruchamiając Rally Masters po raz pierwszy, ustawiłem wszystko tak, aby nie był potrzebny ponowny restart, żeby gra chodziła płynnie. Okazało się, że 800x600 to dla RM niewielkie wyzwanie, dlatego pojeździwszy chwilę opuściłem program i w opcjach dałem czadu. Kolejne uruchomienie spowodowało opad szczęśli, wiadomo jednak, że żeby kierowcy rajdowemu nie są potrzebne. Dlatego więcej już nie marudziłem, wcisnąłem gaz do dechy...

... i na kilka ładnych godzin wyłączyłem się z redakcyjnego życia. Gierka powaliła mnie na kolana dynamizmem i dziwną radością z pokonywania coraz to nowych zakrętów, zaciskania zębów podczas prób wyprzedzania, pokonywania ostrych zakrętów z użyciem ręcznego hamulca itp. itd. Atrakcji w grze jest moc, najważniejsze jest jednak to, że nawet pokonywanie tej samej trasy po raz n-ty nie nudzi się, przeciwnie, jedziemy dalej, bo kto wie, co może nas spotkać w kolejnym rajdzie. Na pewno dużym plusem gry jest bardzo dobre oddanie warunków pogodowych i atmosferycznych. Połączywszy to z bardzo zróżnicowanymi nawierzchniami toru, otrzymujemy naprawdę ogromną ilość kombinacji wymagających od gracza innego stylu jazdy, innej taktyki itp. Do tego, na torze występują naprawdę

Dawno tak beztrudno się nie bawiłem przy komputerowo wizualizowanym rajdzie samochodowym. RM skierowany jest do grupy fanów, którzy oczekują od samochodów dobrej zabawy, a nie maksymalnego realizmu.



wymagający przeciwnicy, w czasie rajdów nasze auto ulega uszkodzeniom (a czas na ich naprawę jest ograniczony), i czasem np. w nocy musimy jechać korzystając głównie ze wskazówek pilota, a to naprawdę wciąga.

Nie byłoby tak pięknie, gdyby wszystko to okraszono jakąś biedną grafiką i jeszcze gorszym dźwiękiem. Na szczęście pod tym względem Rally Masters zasługuje na pochwałę. Wprawdzie część dźwiękowa oprawy nie należy do wyjątkowych - bo w końcu wszystko to gdzieś już było - ale za to grafika jest istnym cackiem. Wcale nie chodzi tu o to, że engine RM pokazuje nie wiadomo ile szczegółów i kolorowych fajerek. Tego w nim nie uświadczycie, chociaż narzekać też nie można. Najważniejsze jest jednak to, że wyświetlanie grafiki w tej grze wykorzystuje naprawdę całą moc komputera. Dzięki temu na moim redakcyjnym Celeronie 500, 128MB Ram i karcie TNT2 z 32 MB pamięci mogłem grać w rozdzielczości 1280x1024 mając przeciętnie 35 klatek na sekundę. Przy takiej rozdzielczości ostrość obrazu po prostu uciną głowę, a oglądanie powtórek z wyścigów zaczyna przypominać transmisję telewizyjną.

Podsumowując, mogę jedynie napisać, że Rally Masters to naprawdę kawał dobrej roboty. Solidna i ciekawa grafika, duża grywalność i mnogość opcji rozgrywki sprawiają, że jest to tytuł dla każdego miłośnika komputerowych wyścigów.

Ocena:

8

Demo na CD 6/00

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Infogrames

Dystrybutor:

CD PROJEKT

Tel. (022) 519 69 00

Internet:

<http://www.infogrames.com>

Wymagania:

PI166 32MB Ram Win 95/98 DirectX

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

- 17 prawdziwych samochodów
- oryginalne statystyki kierowców
- ponad 40 autentycznych tras
- wspaniała grafika
- duże możliwości konfiguracji
- dobra optymalizacja kodu

Minusy:

- znaczących nie zarejestrowano
- brak realizmu dla fanów takowego

gdyby coś przerażającego zbliżało się do ciebie...



www.bwp-play.it.pl

Nasi najwięksi wrogowie - Kybernoidzi pragną zapanować nad światem i na planecie Lugubrios szykują potężną broń! Cała planeta jest otoczona polem siłowym, co czyni z jej mieszkańców niewolników okrutnych Kybernoidów. Kochająca ptaszki, słoneczko i pokój rasa Scolicides chce się przeciwstawić tyranom i wysłać na Lugubrios zwiadowcę! A nim jesteś Ty! (współczujemy: P)

KszaQu



Na dzień dobry wita nas intro oparte na engine gry. Widzimy w nim tylko wielkiego robala (?), który zleca nam zniszczenie tej "potężnej broni Kybernoidów". Po wylądowaniu na planecie możemy wsiąść sprawę/spluwę w swoje ręce. Przez pierwszą minutę naszą jedyną bronią jest pięść.



Po chwili, gdy zabijemy pierwszego Obcego, dostaniemy do dyspozycji blaster (działaniem jest prawie w 100% podobny do tego z Quake2). W późniejszych misjach, których jest 17, możemy także postrzelać sobie karabinem maszynowym, rakiетnicą, różnego rodzaju bronią laserową czy... railgunem. Znajome, nieprawdaż? Dalej - po skalistej powierzchni planety w niektórych miejscach skaczą sobie malutkie stworki, z lekka przypominające te z Unreala.

W początkowej fazie gry większość przeciwników, których napotkamy to istoty okute w niebieski strój, z dużymi "czapami", co może u nas wywołać śmiech. Spotkamy także skorpiony, roboty, działka i tym podobne przeszkadzajki. Potworki zostały obdarzone słabutkim AI. (Chcicie przykład? To proszę - podchodzę do koleśka i stoję przy nim dobrą minutę, a ten się zorientował dopiero wtedy gdy strzeliłem mu w pancerz... minęły już dwa lata od premiery Unreala, a tu takie kwiatki : ().

Jedyny plus za modele przeciwników - to szczególnie tekstury nałożone na ich torsy. Levele są niezbyt ciekawie skonstruowane i kojarzą się z innymi grami FPP. Szczególnie można tego doznać, gdy spróbujemy zagrać na któreś z trzech dostępnych w grze map przeznaczonych

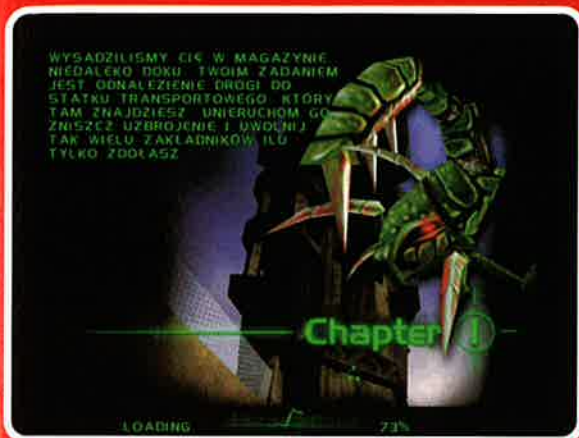


do rozgrywki multiplayer. Jedna przypomina nam H-L, druga to 100% Unreal Tournament, a o trzeciej się nie wypowiem, bo "niezawodny silniczek" gry zawsze się wywał przy próbie jej uruchomienia. Sam wystrój singlo-



Od tej dennej i infantylnej historyjki zaczynamy rozgrywkę w "Skouta" w wersji PL. Ale nim to zrobimy, najpierw musimy nabyć za 69 zł, duże, czerwone pudełko kryjące w swoich wnętrzach małą, również czerwoną płytkę i parę spiętych kartek, nazwanych "instrukcją". Cedeka na talerzyk, instalka i już możemy zająć się eliminowaniem Obcych. W naszej wędrowce, w niektórych momentach będzie nam towarzyszył robot bojowy "Dron", którego głównym zadaniem będzie teleportowanie załadunków i czasem wspomaganie nas swą siłą ognia. Jakże się radują nasze serce gdy dowiedzieliśmy się, że Skoucik został spolszczony. Nasze zadanie znamy, instrukcje przeczytaliśmy bez problemu, a więc czas przystąpić do gry w tego FPP.





wych poziomów jest... w jednym miejscu szaro, brzydko, a w pomieszczeniu obok jesteśmy atakowani przez dziesiątki niepotrzebnych światełek mających za zadanie nas "omamić" - jaki to Skoucik ładniutki. Tekstury na ścianach, podłogach, kamyczkach itp. są o parę punktów gorsze od tego, do czego przyzwyczaili nas konkurencja. A już gwoździem do trumny stał się wygląd reprezentanta rasy Scolicides, którego poczynaniami mamy szansę kierować...

Muzyka łagodzi obyczaje, ale na pewno nie ta, którą słyszymy w Skoucie. Przez



"ąććććie" są. Teksturki [napisy itd.] - oczywiście że nic na nich polskiego nie znajdziesz (a w Shogo PL pokazali, że jak się chce...). BTW: akcja dzieje się na planecie o nazwie trudnej w wymowie, z mieszkańcami za bardzo do ludzi nie podobnymi. Co jak co, ale żeby kosmici pisali: "Niebezpieczne. Wysokie napięcie" po angielsku? Żeby choć po albańsku... :).

Po dokładnych oględzinach pudełka kryjącego tę miernotę (sooooo) moje oczy ujrzały napis "W polskiej wersji językowej wystąpili: ", no i wymieniono trzech panów, o których ani matka, ani siostra, ani babcia nie słyszały. A już ja na pewno. Okej, nieważne kim są ci panowie, ważne jak się udzielają w grze. I tu panowie doskonale dostosowali się do poziomu Skouta. Ich głosy w ogóle nie

No dobra, mogę już kończyć? W tę grę nie da się grać, ale ja musiałem! O Skoucie można tylko jedno powiedzieć - jest jak wystygły hamburger w przesyconym tłuszczem papierze, opakowany w duże jaskrawe pudełko, na którym 100% tekstów to czcze przechwałki. ("Na co komu Quake, skoro

jest już Skout?"). OK - tylko po co wydawać 69 PLN na Skouta jeśli za tą sumę można sobie kupić np. 2 tomy świetnego komiksu ze Slainem? Sorry, chłopaki z Soft Enterprises i Coda - jak się robi taką parodię FPP, a później się to średnio na jeża polonizuje, to nie można mieć za złe, że taki jeden, wredny gość z CDA ma jakieś pretensje.

PS. Chcąc uzyskać więcej informacji o grze udałem się na stronę dystrybutora CODA. Trochę się zdziwiłem, gdy na monitor wyskoczył mi napis "Nie masz dostępu do tej strony". Widać to strona tylko dla "samych swoich"? Jak dystrybutor KszoQowi, tak KszoQ dystrybutorowi: Skout nie ma dostępu do oceny wyższej niż 3

P.S. Trzy to raczej za jakość samej gry - ale ocena za lokalizację nie byłaby wiele wyższa. Więc niech będzie 3 za jedno i 4, a max. 5 za drugie.



Ocena:

3

Demo na CD 8/2000

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Soft Enterprises

Dystrybutor:

CODA tel. (024) 826 38 11

Internet:

http://www.skout.pl

Wymagania:

Win 95/98/2000 P200 MMX 32

MB RAM 500 MB HDD

Akcelerator:

kompilacja

Plusy:

- cena
- polska wersja
- szczegółowe tekstury postaci
- szybko się deinstaluje

Minusy:

- kiczowala grała
- All
- fabuła
- polskie głosy
- zwisy
- musiałem w to grać!

Celowo jeszcze nie wspomniałem o jakości spolszczenia tego produktu. Menu - choć nie wszystkie "podmenu" są po polsku, to na szczęście tam, gdzie jest polski tekst,

EDYCJA KOLEKCYJNERSKA
ZAWIERA:



oraz

CZAPKĘ BASEBALL'OWĄ

TAKE 2
HIDDEN &
DANGEROUS

Hidden and Dangerous © 2000 Illusion Software. All rights reserved. "Take 2 Interactive Software" and "TalonSoft" are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved.

Dystrybucja w Polsce:
www.playit.pl
Sprzedawca wysyłkowy:
(023) 811-87-29
www.mig.pl

PLAY



TAKE 2

TAKE 2

Legoland

Czarny Iwan

Nieraz udawadniano nam, że z klocków Lego można zrobić właściwie wszystko, tak więc wcale nie dziwi mnie, że w środowisku PC, Lego świetnie radzi sobie z każdym wyzwaniem. Mieliśmy już wyścigi LEGO, były i szachy, czekam w tej chwili na symulator lub może jakieś fajne RPG (np. Diabło II, ewentualnie Baldur's Lego?). Jeżeli lubicie gry ekonomiczne w rodzaju Theme Park lub Roller Coaster Tycoon, nie musicie wcale sięgać po te tytuły. Lego jest dobre na wszystko, podobnie jak Ubik, co udowodnia najnowsza gra wprost z Lego Media zatytułowana Legoland.

Największą osobistością w Legolandzie jest niejaki profesor Voltage, geniusz, któremu udało się stworzyć maszynę czasu. Dzięki niej zaradny profesorek przetransportował z otchłani czasu zamek warowny (średniowiecze), amerykański fort (którym zachwyciłby się nawet Old Shatterhand) i wiele innych atrakcji. Profesor Voltage odwiedzi zresztą znacznie więcej epok i miejsc, co obejrzycie sami dzięki zabawnym wystawkom filmowym (przypominają bardzo filmiki z Theme Hospital). Drugie skrzyż-



Legoland to gierka, która wspiera się na magii klocków Lego. I nie jest złym programem, jeśli jego odbiorcą są dzieci.

ce w Legolandzie gra Duty Manager; miły i wesoły facet, który nie tylko oprowadzi nas po parku rozrywki, ale i nauczy podstaw zarządzania oraz marketingu. Nauka zaczyna się już na początku i jest to równocześnie pierwsze zastrzeżenie odnośnie gry, które wyraźnie się precyzuje. Chodzi mianowicie o to, że aby zagrać w Legoland konieczne jest przejście dość

pokażnego tutoriala. Co prawda jest to jednorazowa czynność i trwa średnio około pół godziny, jednak powinna istnieć opcja, która pozwoliłaby ominąć naukę podstaw. Jest to śmieszne o tyle, że Legoland jest maksymalnie uproszczoną i zupełnie łatwiutką gierką, która tak się ma do np. Theme Park, jak warcaby do szachów.



Tutorial to pięć lekcji, dzięki którym odbiorca pozna wszystko co niezbędne, aby bez problemu poruszać się po Legolandzie. Gra składa się z dziesięciu misji, w których zadaniem dla nas jest wybudowanie wesołego miasteczka i osiągnięcie określonego pułapu finansowego. W grze z Lego Media nie spodziewajcie się statystyk, opcji bankowych i wszystkich innych rzeczy, do których się przyzwyczailiśmy. W Legolandzie po prostu dostajemy określone konstrukcje, czyli atrakcje, które pojawiają się w okienku menu (wyboru). Możemy wówczas umieścić je na planszy, wytyczyć ścieżki do nowego obiektu i spokojnie inkasować pieniądze. Z utrudnień przewidziano jedynie możliwość zepsucia się maszyny, czemu można zaradzić wysyłając mechanika w miejsce awarii. Tychże rekrutujemy z pobliskiego zakładu naprawczego. Kosztuje to grosze i potem nie już nas nie obchodzi (co najwyżej postaramy się o kolejnego technicznego).

Dru-ga kate-goria pra-cow-ni-ków, któ-rym trze-ba bę-dzie dać za-trud-nie-nie, to ogro-dni-cy. Dzię-ki nim wy-ro-sną nam wszy-skie ro-sli-ny, któ-re za-jdu-ją się w me-nu wy-bo-ru pa-ru. Rów-nież w wy-padku ogro-dni-ców na-sza pra-ca ogro-ni-cza się do ku-pie-nia spe-cja-li-stów, a o re-sz-tę za-tru-sz-czy się pro-gram.

Co więc pozostaje? Cóż, można oczywiście zaprojektować swój Legoland. Nie jest to wielka sztuka, bowiem nawet chaotycznie porozrzucane atrakcje nie zniechęcają gości do odwiedzin. Kłopoty mamy wówczas, gdy do danej części ogrodu nie ma przejścia, zaprojektujemy kamienną pustynię (bez roślin) lub głodzimy klientów (brak zaplecza gastronomicznego). W grze nie ma stopniowania trudności, a więc przechodzi się ją praktycznie za pierw-



szym razem i trwa to około 15-20 godzin. Nasi goście to oczywiście legoludki, a czego wymagać od plastiko-





wych ludzików wielkości Tomcia Palucha. Tak właśnie sobie pomyślałem, gdy zobaczyłem okienko statystyk gościa. Właściwie to określenie nie przystaje do tego co ujrzałem, bowiem w okienku znajdują się jedynie dwie główki symbolizujące stan naszego klienta. Naprawdę ciężko go zniechęcić.

LegoLand ma kilka dość istotnych wad, które wyraźnie przeszkadzają w trakcie zabawy. Po pierwsze, niemal wszystkie elementy na planszy są interaktywne. Jeżeli kursor znajdzie się nad nimi, usłyszymy głos Duty Managera, który poinformuje odbiorcę co to za budowla, lub przypomni mu ostatni komunikat (o ile kursor zawita nad belkę menu). Dłżej się tak praktycznie za każdym razem, a więc w kółko słyszymy te same kwestie. Jest to naprawdę irytujące. Innym mankamentem są podpisy, które pojawiają się, gdy np. wskażemy kursorem którąś budowlę z menu. Dowiemy się oczywiście, jak nazywa się konstrukcja, jednak napisy są za duże i zasłaniają obrazek atrakcji. Spróbujcie przejrzeć menu w poszukiwaniu określonej rzeczy. Każdorazowo trzeba kręcić myszą po podkładce, aby banerek nie znalazł się w innym miejscu, niż środek budowli, której chcemy się przyjrzeć.

Panel opcji ogranicza się do trzech suwaków umożliwiających zmianę głośności muzyki i dźwięku. To ma nam wystarczyć. Całe szczęście, że grafika jest przynajmniej ładna, ko-

Doktor Miąsz radzi

Aby stać się legofilem, wystarczy tylko kilka godzin gry. Jeżeli czujecie przyjemną chęć poprawienia twarzy waszych przyjaciół i znajomych, tzn. wytarcia ich na gładko i wymalowania czarnych kreseczek i dwóch kropek - jest już źle. Jednym z podstawowych objawów legofilii jest również trzymanie palców dłoni ściśniętych razem i używanie dłoni wyłącznie jako uchwytu. Nie jest dobrze, jeśli czujecie, że fajnie byłoby zmienić główkę lub zapeczkę. Jeżeli zaczniecie ustawiać jedno biurko na drugim z marsem na twarzy, czas na wizytę u specjalisty. Najgorzej jednak, gdy tylko specyficzne logo koi nerwy. Jesteś zdenerwowany i zirytowany, gdy nie widzisz małych napisów, które w milionach pieczątek pokrywają wszystko wokół. Może wydawać ci się, że Lego uspokaja i nadaje sens twojemu życiu. Wszystko zdaje się być proste i uniwersalne, po-Lego nic już nie jest takie same. Jeżeli zauważysz powyższe objawy, możesz szukać pomocy w Legonarze, gdzie leczy się legofilii.

lorowa i dość szczegółowa. Oczywiście również w tym wypadku nie ma możliwości jakiegokolwiek zmiany (np. rozdzielczość). Pewną ciekawostką jest także to, że nie możemy zmienić kamery. Udostępniono jedynie jeden tryb obserwacji. Równie zaskakujące jest, iż budowli nie można obracać wokół własnej osi. Podczas ustawiania konstrukcji pojawiają się jednak dwie strzałki oznaczające wyjście i wejście. Ponieważ budowli nie można odwrócić, może zdarzyć się że rozbawione dzieci wybiegną z karuzeli wprost na płot lub ścianę innego budynku. Ten kłopot rozwiązano w iście salomonowym stylu. Każda budowla ma dookoła wąski pas asfaltu po którym goście mogą się poruszać i który automatycznie połączy się z innymi dróżkami, o ile budowla zostanie umiejscowiona wystarczająco blisko. Nie zmienia to faktu, że gdy goście znajdują się tuż za budynkiem, obserwacja jest utrudniona, a projektowana nie zostaje w wyraźny sposób ograniczone i sztucznie narzucone.



LegoLand to gierka, która wspiera się na magii klocków Lego. O ile jesteś zwolennikiem gier ekonomicznych i masz więcej niż dziewięć, dziesięć lat, zmierz się lepiej z tytułami wymienionymi na wstępie. LegoLand nie jest złym programem, jeśli jego odbiorcą są dzieci. Dla nich będzie to na pewno świetne wprowadzenie i trening przed poważniejszymi tytułami. Również nie reformowali fani Lego znajdują w LegoLandii wiele ciekawych i fascynujących miejsc. Legolandia to na pewno nie Nibylandia i Piotruś Pan by się w niej wykończył, pobity przez wszechogarniające schematy, które duszą fantazję. Ta ocena jest jednak jedynie moim subiektywnym wrażeniem, które nie musi być prawdziwe. Dzieło z Lego Media nie poddaje się łatwo ocenie. Z jednej strony gwarantuje zabawę dla dzieci, z drugiej jest bardzo przeciętną rozrywką dla nieco tylko starszych odbiorców. W związku z tym ostateczną ocenę pozostawiam Tobie Czytelniku, a dla Naczelnego wstawiam w żółtym kółeczku piątkę.

Życzę miłego dnia.



Ocena:

5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Lego Media

Dystrybutor:

Lego Media

Internet:

<http://www.legomedia.com>

Wymagania:

Windows 95-98, Pentium II

233MHz, 32MB RAM, CD-ROM, 4X

Akcelerator:

nle trzeba

Plusy:

- ładna, bardzo kolorowa grafika
- wątek Lego, tak atrakcyjny dla dzieci
- zabawne intro i inne filmiki

Minusy:

- konieczność przejścia tutoriala
- zbyt 'gadaliwy' lektor
- jedna kamera
- zbyt duże okienka z podpisami



Dukes of Hazzard:

Nieszczęścia chodzą parami: ledwie co udało mi się zapomnieć o istnieniu Sprint Car Racing (recka autorstwa Czarnego I., gdzie w tym numerze), gdy spadł na mnie ciężar opisanego tworu zdaje się jeszcze gorszego. To "coś", podobnie jak SCR, należy do symulatorów czworokołtów, w przeciwieństwie jednak doń (tamto już po pierwszym rzucie oka sklasyfikowane zostało jako produkt niegodny drugiego spojrzenia) Dukes of Hazzard: Racing for Home - bo nie da się ukryć - o nich będzie mowa - wydawał się początkowo czymś nawet, nawet. Chociażby dlatego, że mieści się na dwóch płytach, a z tego, co pamiętałem z zapowiedzi, miał być czymś w rodzaju Interstate '76, czytaj: niemal zupełnie swobodną włóczęgą w dobrym amerykańskim stylu...

Gem.ini

Dukes of Hazzard, z tego co wiem, to serial made in USA z przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. Każdy odcinek traktował o kolejnych niesamowitych przygodach trójki kuzynków rodem z zapadłej amerykańskiej prowincji - miasteczka Hazzard. Tych dwóch "male": Bo i Luke oraz pojedyncza samiczka - Daisy łączyły dwie rzeczy: nazwisko Duke (stąd Dukes of Hazzard, czyli Książęta z Hazzard, a jednocześnie można to odczytać jako "Ryzykanci") oraz uwielbienie dla pomarańczowego Charger'a, nazywanego pieszczołtliwie General Lee. Przez plan serialu przewinęło się też parę innych postaci - jakieś kolejne pociotki, zły szeryf, miejscowy potentat... Na ich wszystkich nieszczęście zresztą, gdyż teraz - kiedy ludzie z SouthPeak Interactive wrzucili ich również do Dukes of Hazzard: Driving for Home - serial ten położył się głębokim cieniem na ich aktorskim dossier. Zdobędą sobie też niewątpliwie rozliczną rzeszę antyfanów nie trwoniących okazji, by zbliżać wszystko, co kojarzy się z DoH.

No dobrze, tyle tytułem wstępu. Powstrzymując odruchy wymiotne, przechodzimy dalej. Intro - prerenderowana scenka 3D, okraszona, nie darzoną przeze mnie nadzwyczajną estymą, muzyką country, przedsta-

wia nam ohydne oblicza głównych bohaterów. Herosi owi to dwie rozmażane, najwyraźniej ograniczone umysłowo mazepy, których imiona - Bo i Luke również zdają się sugerować to czy tamto. Zresztą - nie ma co ukrywać - po paru chwilach słuchania dialogów widzę (że posłużę się terminologią adekwatną do serialowej przeszłości DoH) dochodzi do wniosku, że słowa dłuższe niż jednosylabowe mogłyby sprawić im problemy. Zresztą - lepszy przykład. Człowiek cywilizowany zwykle ma się czym zająć. Bo i Luke - nie. (Z tego, czego dowiadujemy ich ze wstępu, ich codzienne życie składa się z jazdy Generalem Lee, jazdy Generalem Lee i jazdy Generalem Lee). Czy nie zapomniałem przypadkiem o czymś? A tak - oraz ucieczek Generalem Lee! (przed sprawiającym wrażenie klinicznego przykładu kretyna szeryfem). Klepnijmy miłosiernie Escape. Jesteśmy w menu głównym. Tu, wśród opcji - ustawienia. Tutaj również początkowa niechęć zmienia się w obrzydzenie. Cemu? Po raz drugi w tym roku widzę grę niby nową, a pozbawioną fundamentalnej dla samochodówek funkcji obsługi kontrolerów innych niż klawisze. Komentarza nie będzie...

Pierwsza z 26 misji Single Player. I... kolejny szok. Wyjaśniam - kolejny negatywny. Tym razem jednak - dla odmiany, tyczy się oprawy audio-video. Grafika, mimo tego, że można rozciągnąć ją do nawet 1280x1024, jest nieodmiennie bardzo słaba. Marne modele 3D, rozjeżdżające się tek-

Ta gra to realne zagrożenie dla równowagi emocjonalnej i psychiki gracza. Szkoda nawet określać TO mianem "gry"!

stury (zblizeń nie polecam - nie bardzo wiadomo, co dana płaszczyzna ma przedstawiać), na domiar zaś złego - przez cały czas gry widoczne są jako białe kropeczki punkty zbieżne tekstury! W tych tak pięknych okolicznościach przyrody przyjdzie nam wykonywać

kolejne, łudząco jednak podobne do siebie zadania. Jakież 70 procent z nich polega na tym, by unikając zupełnego zezłomowania przez całkowicie pozbawionych zdolności rozumowania logicznego współużytkowników dróg, dojechać w przeznaczone miejsce po krętej, jednak całkowicie pozbawionej jakichkolwiek rozjazdów drodze (innymi słowy - po krętym sznurku). Kolejna czwarta część - to samo, co wcześniej, ale w określonym czasie. Pozostałe 5 - heh, dwie perełki: konieczność znalezienia na złomowisku pięciu świec oraz druga - zniszczenia trzech destylarni. (Swoją drogą - za nic nie mogę wymyślić, po co to...). Każde z zadań daje się zrobić w górę 2 minuty - z dodatkowym obligatoryjnym filmikiem usprawiedliwiającym wprowadzenie kolejnej misji - może z 5. Dodam, że nie zdarzyło mi się powtarzać zadania więcej niż trzy razy. Ergo: całą grę, całe to jak wynikało z zapowiedzi - dwupłytowe чудо, ukończyłem w nieco ponad dwie godziny...

Pokatujemy się jeszcze chwilę szczegółami. Zasiadając za wirtualne koło, możemy wybrać jeden z trzech view - wysoko ponad autem, nisko ponad nim i z jego zderzaka. Piszę "auta", gdyż tykamy kurz dróg i spaliny nie tylko Generała Lee. Dodatkową wątpliwą atrakcją jest możliwość pojeżdżenia ogromnym bia-

Racing for Home

tym cabrio z rogami byka na masce chłodnicy, jeepem Daisys, samochodem naprawczym wuja jakiegos-tam oraz autem z młodości owego wuja. Jazda różni się, a jakże - większość z autek jest dużo wolniejsza niż GL, znacznie bardziej (co niemal niemożliwe) się ślizga, różni się także ich wytrzymałość na zde-



Duke of Hazzard - to "coś" (nie chcę tu hańbić dumnego określenia: gra) wydane jako zręcznościowa samochodówka w kli-



matach serialu TV z lat '70/'80. To coś o zerowym realizmie jazdy. To coś o fabule, jak... nie, w towarzystwie nie mówi się o takich rzeczach... Powiedzmy - o fabule, która stanowić ma pretekst - marnej skądinąd jakości - do równie marnych zadań. To coś o oprawie audiowizualnej bliskiej Roku Pańskiemu 1995. Wreszcie - to coś o trybie multiplayer, który chyba istnieje i chyba nawet da się weń zagrać. (Nie potwierdzę tego - nie zdobyłem się na odwagę niezbędną, by zaproponować komuś małą partyjkę...). Jednym zdaniem - Dukes of Hazzard: Racing for Home - realne zagrożenie dla równowagi emocjonalnej a kto wie - może i psyche gracza. Aż strach się bać, że może kiedyś, za jakiś czas, spadnie na nasze biedne pece-towe głowy istniejąca już na PSX dwójka...

zenia. Te ostatnie skądinąd objawiają się w zapewne pożądanym przez niedzielnych kierowców sposób - na schemacie u dołu screenu, podczas gdy karoseria modelu wciąż pozostaje gładka i lśniąca, a właściwości jezdne są jak na początku. Tylko więc zmieniający się kolor części schematu z zielonego bądź żółtego w czerwony da nam znać, że najprawdopodobniej, mimo braku widocznych uszkodzeń, będziemy mieć niewątpliwą nieprzyjemność rozpoczęcia misji na nowo. No chyba, że wpadnie nam pod maskę upgrade umożliwiający natychmiastową całkowitą reperację, nota bene - jedyny chyba przydatny; pozostałe bowiem - nitro czy olej do rozlania na drodze przydadzą się z rzadka...

Jeździ się zaś, co już poniekąd było już mówione, wyjątkowo nieprzyjemnie. Z jednej strony daje nam w kość chybiony engine (mimo że - jak wieść gminna niesie - "inspirowany" Need 4 Speed II) - zacieśnianie skrętu w poślizgu, bądź odbijanie się jak bila na stole od ścian zbudowanych z łąki i lasu to niestety norma, do której można się jedynie próbować przyzwyczaić. Przywyknąć trzeba również do tego, że jeździmy w tunelu (choć wcale tego nie widać) i że nie wszędzie tam, gdzie się wydaje, że można zrobić skrót, rzeczywiście da się przejechać bez niemiłego skutku, jakim jest czółówka z czymś, czego przecież nie ma. Ostatnią wreszcie rzeczą nie do przeskoczenia jest wyjątkowa nieatrakcyjność efektów dźwiękowych. Muzykę - owo "miodne" country! - wyłączyłem po 8 minutach; ileż można słuchać jednego głupawego kawałka! Efekty towarzyszące jeździe również najchętniej bym wyłączył; powtarzające się - "uważaj" po dachowaniu (sic!) po pewnym czasie powoduje podświadome obnażanie kłków. W tym ostatnim przypadku, z racji tego, że tylko wtedy, po pisku opon wiadomo, że właśnie wpadamy w poślizg - tzw. sound-fxów zmuszony byłem słuchać do końca...

Zdaje się, że na Wasze szczęście zbliżamy się ku końcowi. Prywatnie uważam, że mnie już po DoH: Racing for Home nic gorszego spotkać nie może! Żałuję nawet, że nie dano mi tak z czterech stron na dokładne i odpowiednie zjadliwe skomentowanie wszystkich bez wyjątku aspektów tego tworu. Ależ bym sobie poużywał, ech!

PS. Jeśli widzisz jakieś rozmazane screeny z cut-scenek, to nie winń drukarni ani nas. One w oryginale właśnie tak wyglądają...



Ocena:

2

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
SouthPeak Interactive
Dystrybutor:
UbiSoft
Internet:
brak
Wymagania:
Win 9x, P233, 32 MB RAM
Akcelerator:
zalecany

Plusy:
• hmmm...

Minusy:

- zerowy realizm jazdy
- fabuła
- klimat
- rozgrywka (nie rozrywał) na dwie godziny

Co powiecie na to, aby osiąść lśniącego metalowego rumaka, w którego trzewiach drzemie 160 koni mechanicznych? Niektórzy zaślinią się na samą myśl o tym, inni z obojętnością wzruszą ramionami, ale wszyscy poczną dreszczyk emocji petzający gdzieś w dolnych partiach kręgosłupa.

Robert Hubacz

SUZUKI ALSTARE *Extreme racing*

Zakładamy pełny kask, zza szyby którego nie widać rozszerzonych działaniem adrenaliny zrenic, wbijamy się w skórzaną kurtkę (chyba że wolimy dres) i, przekręcając starter stajemy się integralną częścią maszyny dzięki której możemy przyspieszyć od 0 do 200 km/h w 7 sekund.

Z jednej strony, może być to wspaniałe, emocjonujące doświadczenie, z drugiej zaś najkrótsza i najszybsza droga naszych nerek i innych niezbędnych do życia organów do banku narządów w szpitalu wojewódzkim.

Szczęśliwie, w trosce o nasze zdrowie UBISOFT uraczyła nas grą w której możemy osiąść najlepsze maszyny produkowane przez fabrykę Suzuki. Naszą przygodę rozpoczynamy od standardowej wersji Suzuki GSX 600, by w miarę wzrostu naszych umiejętności otrzymywać dostęp do coraz lepszych, szybszych i silniejszych maszyn. Finalnie, jako zawodnicy zespołu Suzuki dostaniemy w swe łapska prawdziwego potwora, najlepszego ścigacza sezonu 1999 Suzuki Alstare GSX-R750.

Nasz wpływ na osiągi maszyny ograniczony jest do trzech parametrów, na które składają się moc silnika, sterowność i hamulce. W zależności od rodzaju trasy możemy dodać naszemu rumakowi mocy lub uczynić go bardziej zwrotnym; jedno, niestety, odbywa się kosztem drugiego. Dla osobników lubiących

śrubować swoje osiągi, autorzy przygotowali ręczną przekładnię biegów i to by było na tyle, jeżeli chodzi o odwzorowanie realizmu prowadzenia motocykla.

Jak widać, Suzuki symulatorem nie jest, ze strony Ubisoft jest to powrót do korzeni, do roku 1997. W tymże roku ukazał się na rynku najlepszy jak na owe czasy "symulator" wyścigów motocyklowych Redline Racer. Zdobył sobie wielu zwolenników ze względu na wspaniałą grafikę i niesamowitą grywalność.



W Suzuki Alstare nie ma torów wyścigowych z prawdziwego zdarzenia, rekordy prędkości możemy bić na słonecznych plażach, wśród górskich kanionów czy też w mrocznych dzielnicach wielkich miast. Nie ma mowy o jakiegokolwiek nauce jazdy. Po prostu wsiadamy na lśniącego motocykl i wciskamy gaz do dechy, czasami korzystając z turbodoładowania, którym jesteśmy premiiowani na każdym checkpointie na danej trasie.

Stajnia Criteriona wracając w 2000 roku na rynek motocyklowy postanowiła trzymać się starych, ale sprawdzonych założeń: łatwość prowadzenia maszyny, wspaniałe umiejscowienie tras, ładna grafika. W sumie dostajemy do rąk dający mnóstwo przyjemności,



relaksujący wyścig najszybszymi motocyklami świata. Gra znajdzie z pewnością szeroki krąg odbiorców, nie wyłączając zagorzałych przeciwników symulatorów. Z drugiej strony, wystarczy pociągnąć nosem, aby wyczuć swąd palonych opon po przejeżdżającym niedawno Superbike 2000. Z tego powodu osobnikom, którzy zdążyli rozmakować się w nim, Suzuki Alstare może nie przypaść do gustu. Ale cóż, jak komuś zależy na dokładnym odwzwiedleniu zachowania motocykla na ekranie monitora, to jego sprawa (ciekawe, czy dla zagorzałych "symulantów" ktoś kiedyś zrobi symulację układu pokarmowego od "A do Z... (G?)"), ja osobiście wolę wsiąść na motor i spróbować nie zabić się na pierwszym skrzyżowaniu.

Dość już tej polemiki, wracamy na tor, by wsłuchać się w potężne granie 160-cio konnego silnika. Zanim jednak wciśniemy starter trzeba zajrzeć do garderoby. Autorzy przewidzieli trzy kombinie, które możemy założyć na naszego zawodnika. Może to mało istotne, jednak nie wolno zapominać, że w przypadku takich motocykli gustowne wdzianko - o walorach ochronnych nie wspominając - robi większe wrażenie na płci pięknej niż garnitur zapakowany w błachę na czterech kołach. Czy wybierzemy skórę czy też dres i tak zaczynamy jako nowicjusz. Przed nami trzy sprawdziany, po których ukończeniu możemy zakwalifikować się do rezerwy zespołu Suzuki. Każdy z nich to trzy wyścigi w bardzo kontrastujących ze sobą lokacjach. Po przejściu do rezerwy sytuacja się powtarza. Mocniejszy motocykl wydaje się być ułatwieniem, jednak przeciwnicy są o klasę lepsi, a trasy coraz trudniejsze. Gdy jednak osiągniesz najlepsze czasy we wszystkich wyścigach, zgromadzisz największą liczbę punktów, będziesz mógł dostąpić szczytu jazdy w gronie najlepszych kierowców zespołu Suzuki. Producent otrzymał licencję tegoż zespołu, dzięki czemu możemy dosiadać "oryginalnych" maszyn i mierzyć się z prawdziwymi sławami wyścigów motocyklowych. Zadanie nie jest łatwe, gdyż w drodze do mistrzostwa wygrać trzeba z mistrzami poprzednich sezonów: Stephane Chambon czy też Fabrizio Pi-

piasku i lodu zaczynając, a na klasycznym asfalcie kończąc. Miłe odczucia wzbudza fakt ("symulanci" wołajcie o pomstę do nieba), że najechanie na dość pokątną przeszkodę nie kończy się katastrofą. Z drugiej strony, wyścig na plaży to już lekka przesada, gdyż trasa bardziej nadaje się do wyścigów krosowych, a motor zachowuje się jak maszyna klasy enduro, a nie rasowy ścigacz. Można to jednak wybaczyć obserwując co dzieje się z motocyklem i siedzącym na nim kierowcą, gdy nie zdążył ominąć latami morskiej przy prędkości 230 km/h. Autorzy, dając upust swoim sadystycznym upodobaniom w tej kwestii, postawili na realizm. Utrata panowania nad maszyną pozwala rozkoszować się widokiem żywcem przeniesionym z programów telewizyjnych traktujących o najbardziej krwawych i widowiskowych wypadkach motocyklowych. Kierowca i motor wykonują takie akrobacje, że człowieka świerzbii, żeby uderzyć w kolejne wyłaniające się zza zakrętu drzewko.

Duży minus to ograniczone pole manewru, tak na płaszczyźnie wyścigów, jak i akrobacji. Nasze szaleństwa musimy ograniczyć, niestety, do ściśle wytyczonych tras, których mimo najszczerzych chęci nie udało mi się opuścić. Raz, ścigając się na plaży, postanowiłem utopić swojego kierowcę i zalać silnik wodą. Mimo że woda sięgała dużo



powyżej jego głowy pędził dalej nic sobie z tego nie robiąc. Na motocyklu też nie zrobiło to większego wrażenia, co Suzuki to przecież najlepszy superbike poprzedniego sezonu. Do oprawy dźwiękowej i graficznej przyczepić się nie da. Wspaniały dźwięk silnika wielkiej mocy wywołuje dreszcze i pocenie się rąk, a ponadto naszym zmaganiom towarzyszy szybka, bardzo "energetyczna" muzyka, którą chciałoby się mieć w samochodowym odzwarczu podczas kolejnego przekroczenia prędkości na autostradzie.

Chcąc nie chcąc, każdy wyścig się kiedyś kończy, z mistrzostwem, czy też bez powoli zbliżam się do mety. Na mecie albo owacje i szampa, albo zapomnienie i nadzieja na następny sezon. A jak to wygląda w tym przypadku? Myślę, że gra jest warta świeczki, ładna oprawa graficzna, duża dynamika gry, prosta obsługa gwarantująca naprawdę dobrą zabawę. Można przy niej miło spędzić czas i odreagować frustrujące chwile spędzone w korkach samochodowych lub spełnić marzenia o okiełznaniu stalowego rumaka.

Ocena:

7+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
UBISOFT

Dystrybutor:
LETA 141 (022) 6428165

Internet:
http://www.ubisoft.com

Wymagania:
Pentium 233 32 MB Ram

Akcelerator:
#skafany

Plusy:

- Prosta jazda, skutkująca dużą przyjemnością
- Oryginalne trasy (nie tury!)

Minusy:

- Brak możliwości opuszczenia trasy
- Niedociągnięcia typu: jazda pod wodą
- Mały realizm (dla fanów realizmu)

rovano. Komu mistrzowie sprawią zbyt wiele problemów polecam opcję "split screen", czyli możliwość pogonienia kolegi dotychczas nie wsiadającego na motor.

W sumie możemy pędzić po dwunastu pięknych trasach, w różnych porach dnia i nocy. Nie są to równe aż do bólu tory wyścigowe, ale na jeździe przeszkodami, kręte nawierzchnie, od

Najpopularniejsza platformówka na rynku!

JAZZ JACKRABBIT 2

the secret files



49⁹⁰

Seria gier
Jazz JackRabbit 2
The Secret Files i
Zimowe Przygody
to doskonała rozrywka.

Mnóstwo dynamicznych,
naszpikowanych
niespodziankami
poziomów, setki
przezabawnych przygód...



DOSKONAŁY PREZENT

JAZZ JACKRABBIT 2

ZIMOWE PRZYGODY



49⁹⁰



... tryb
jednego lub
wielu graczy w
kilku trybach
współdziałania.
Troje
bohaterów:
Jazz, Spazz i
Lori. Edytor
poziomów...

'Po prostu fajna
rodzinna platformówka'
(CD Action)

całkowicie
po polsku

Wymagania: P90, Win. 95/98.
Wysyłka do 24 godzin od
zamówienia. Doliczamy
7 zł kosztów pocztowych.

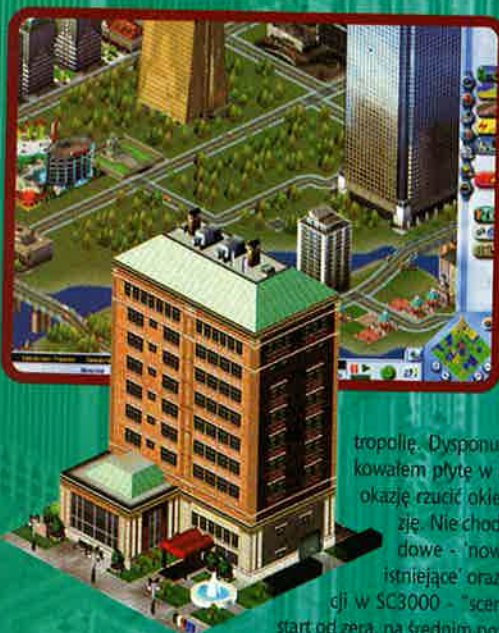
L. K. Avalon, tel: (17) 856 77 67
email: office@lkavalon.com www.lkavalon.com

SimCity 3000 Unlimited

Początki zjawiska społecznego zwanego SimCity datują się na zaledwie połowę lat 80-tych naszego wieku, więc decydującego wpływu na losy ludzkości na pewno wyrzucić SC nie zdołało. Bez wątpienia jednak ta rodzinka produktów szczycić się może przepiękną kolekcją pojedynczych dusz zrywających się najgłębszą nocą z krzykiem, bo przysniła się im totalna katastrofa ich wirtualnego... ee, wybaczenie - naturalnie - tego najprawdopodobniejszego z miast. Zastrzegę się od razu - ja do nich nie należę. Pamiętam wprowadzić z jaką radością obserwowałem migające na przemian piskele w kwadracie drogi, bądź śledziłem skokową "animację" samolotów w pierwszym SimCity - jednak moja kariera sim-burmistrza skończyła się krótko po wielkim wylwie rzeki i następującym po nim porażce...

Gemini

Powyższa historia wydarzyła się w, jak łatwo się domyślić, czasach zamierzchłych: czasach czarno-białych, 64-KBajtowych i 5 i pół calowych. Wtedy to podjąłem pierwszą i jak się okazało - przedostatnią próbę potraktowania poważnie zadania zbudowania kolejnego Metropolis. Zderzałem się wprowadzić i później z tą ideą w postaci kolejnych SC "ileś tam tysięcy" lecz zwykle - nie ukrywam, robiłem to jedynie po to, by zobaczyć jak stworzone, czy raczej: wychuchane i wypieszczone przez kogoś innego miasto pada ofiarą - kolejno: pożaru, szóstki samolotów zrzuconych równocześnie, UFO i wreszcie, by dopełnić dzieła zniszczenia - trzęsienia ziemi (dammit - czemu nie ma jeszcze erupcji wulkanu tuż pod miastem?). To zaś, jakkolwiek początkowo zabawne i ponieważ nawet pouczające (nie należy rozpałać ognisk w parkach miejskich!) nie wystarczało na długo.



Ujrawszy SimCity 3000 Unlimited, czyli wersja złota SC3K, postanowiłem raz jeszcze spróbować szczęścia. Przygotowany psychicznie i fizycznie (świeży system), zapoznawszy się wcześniej z kilkoma zestawami porad, dzięki którym bez problemów zmienia się osiedle (o liczbie mieszkańców - czworonóżnych znacznie przewyższającej ilość dwunogów) w tętliacą życiem, stanowiącą podręcznikowy przykład dla kandydatów na burmistrzów, metropolię. Dysponując tą wiedzą i wietrząc sukces wpakowałem płytę w napęd i po krótkiej instalacji miałem okazję rzucić okiem na menu i podjąć pierwszą decyzję. Nie chodziło jednak o tryb gry. (Te są standardowe - 'nowe miasto', 'zależek miasta', 'miasto istniejące' oraz świecące swój come-back po absencji w SC3000 - 'scenariusze', gdzie mój wybór padł na start od zera, na średnim poziomie trudności). Raczej o to, że slogan reklamowy SimCity 3000 Unlimited - "Dajemy ci większą kontrolę nad miastem" - okazał się być czymś więcej niż deklaracją bez pokrycia.

Rzecz w tym, że już na starcie mamy możliwość, według własnego upodobania zmiany wyglądu planszy (pięć kolorów "kafelków") i jej elementów (czytaj: odmian drzew, od palm po krzewiny rosnące wyłącznie na Arktyce), oraz - co zdaje się najważniejsze - zamiany standardowych, amerykańskich budynków na ich europejskie, bądź azjatyckie odpowiedniki! To jednak nie koniec. Generując teren nie jesteśmy już ograniczeni do typowego dla serii definiowania procentowego "udziału" w nim lasu, wzniesień, wody. Jeśli nie spodoba nam się to co widzimy, bez większych problemów możemy zmodyfikować

planszę: zmienić wysokość terenu, wyrównać go, zasypać niepotrzebne jezioro i tak dalej... Warto dodać w tym momencie, że wszystkie tego typu modyfikacje możemy wykonywać również w czasie gry.

W trakcie gry szybko zaczynamy dostrzegać, że zmiany w stosunku do SC3000 są, delikatnie mówiąc, kosmetyczne. Możliwość zmiany wyglądu miasta nie wpływa w żaden sposób na chociażby harmonogram świąt (czy w Europie obchodzony jest 4 lipca?). W żaden sposób nie uległa modyfikacji i ewentualnym ulepszeniom warstwa ekonomiczno-społeczno-managerska gry. To pewnie dlatego po kilku godzinach balansowania na krawędzi wypłacalności (pożyczki to niestety rzecz powszechna...) i zastanawiania się, dlaczego ludzie nie chcą mieszkać w komfortowych domach, z dogodną lokalizacją (zakład utylizacji odpadków z jednej, a fabryka termometrów z drugiej strony...), postanowiłem sprzeniewierzyć się zasadom burmistrza i wszcząć małą burdę. A wyjaśnić należy, że pojawiły się cztery nowe "dizastery" - klęska szarańczy,



spadające meteoryty, wir zatapiający tereny nadwodne i wreszcie elegancja i skuteczna chmura trujących wyziewów. Wniosek z tych doświadczeń płynię jeden - i jest bardzo odkrywczy: żadne miasto na świecie nie wytrzyma tego wszystkiego naraz!

Jak wynika z powyższego po raz kolejny doszedłem do przekonania, że gdybyście potrzebowali kiedyś zarządcy miasta, to nawet mnie o to nie pytajcie, chyba że chodzi o miasto duchów. W grze można także sprawdzić swój zmysł architektoniczny, o czym przekonałem się używając ostatniego novum SC3KU. Jest to osobny edytor budynków i scenariuszy. Edytor budynków jest okrojona wersją narzędzia, jakim posługiwali się sami twórcy SimCity. I, wbrew powszechnym opiniom o podobnych programach, jest edytorem bardzo prostym i wdzięcznym w obsłudze. Podobnie jest z tworzeniem własnych scenariuszy. Bez żadnych problemów, w dosłownie paru krokach możemy zmusić wszystkich testujących dany scenariusz do płaczu z beśsiłności. Jak mniemam przeto, edytorzy te na szczęście, tak dla gry jak i graczy, bez wątpienia przyczyniają się do zwiększenia ilości godzin, jakie każdy wielbiciel SimCity spędzi tygodniowo przed monitorem.

Wygląda na to, że od czasów Sim City 2000 oficjalna polityka Maxis jest ewolucją, nie rewolucją. Małe, ostrożne kroki - a nie śmiałe podbijanie nowych łądów i odkrywanie możliwości pozyskania kasy nowych klientów. Czy to dobrze? Nie jestem pewien. Wystarczy bowiem zadać sobie pytanie, ilu ludzi jest naprawdę zainteresowanych tego typu wersjami 1.1 ich ukochanych programów? A zwłaszcza wtedy, gdy zakres proponowanych zmian wcale nie obejmuje aspektów, którym zmiany by się przydały - np. śmiało możecie zapomnieć o wymaganiami mających gdzieś pod tekstem - P166 i 32 MB RAM to konfiguracja wystarczająca akurat, by ekran zdążył odświeżyć się przed śmiercią ze starości jego użytkownika. Jeśli jednak dotąd żyłeś w nieświadomości, a tekst ten uświadomił Ci, że celem twego życia jest bycie burmistrzem wirtualnego miasta - nie zastanawiaj się ani chwili. Pozostałym jednak zalecam rozważę.

Ocena:

6+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Maxis

Dystrybutor:

BM Group, tel. (022) 642 27 66

Internet:

http://www.simcity.com

Wymagania:

Win 9x, 2K, P166,

32 MB RAM

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

- możliwość "kustomizacji" planszy
- 3 zestawy budynków
- świetny dźwięk (muzyka!)
- scenariusze
- opcja downloadu (zarejestrowani użytkownicy only!) miast i ich elementów

Minusy:

- niewielki zakres zmian
- czy nie czas już na SC4K?

DEUS EX



brego mistrza gry. Realia mrocznej przyszłości, spisków wielkich korporacji, ludzi połączonych z maszynami, zafascynowały mnie od razu. To już nie było fantasy, gdzie tak naprawdę wszystko jest proste i przyjemne, a świadomość faktu, że cyberpunkowa wizja ma szansę zaistnienia w rzeczywistości - i to za mojego życia - dodawała sesjom niesamowitego klimatu który pamiętam do dzisiaj.

Wtedy, kilka lat temu, świat wyglądał całkowicie inaczej. Dziś mamy rok 2000 i fantastyczne wizje stworzone przez Gibsona

np. w "Neuromancerze" są coraz bliższe

zrealizowania w rzeczywistości. Mamy już ogólnoswiatową sieć komputerową, modyfikacje genetyczne z dnia na dzień stają się coraz bardziej dostępne, wirtualna rzeczywistość czy wszczepiane w ludzkie ciało urządzenia to już wcale nie bajki. Podobnie dzieje się z nanotechnologią. Czytając artykuły z .Neta zdaję sobie sprawę, że ta technologia jest już właściwie na wyciągnięcie ręki, a skoro tak to niechybnie ktoś z niej skorzysta (podobnie jak z wszystkich wielkich wynalazków), aby zaszkodzić konkurencji. Nie chciałbym przekonać się na własnej skórze, jak będzie wyglądał świat, gdy wszystkie te wymyślone w pocie czoła cuda trafią w nieodpowiednie ręce...

Ciekawi mnie to jednak, dlatego z radością witam wszelkie wizje takiej właśnie przyszłości. Deus Ex wyrwał z rąk naczelnego tym chętniej, że widziałem już demo tej gry i przejście pierwszego poziomu pozostawiło we mnie ogromny niedosyt oraz chęć zaspokojenia ciekawości, co będzie dalej. Szczególnie, że w tej grze występują wszystkie wymienione wcześniej elementy pozwalające zakwalifiko-

Kiedys z powodu braku innych, ciekawszych rozrywek, wielu moich rówieśników emocjonowało się 'paragrafówkami'. Pod tą nazwą - być może nieznaną młodszej części czytelników - kryły się prawie normalne książki. Prawie, bo każda z nich opowiadała jakąś historię, czytelnik jednak miał wpływ na jej przebieg. Praktycznie każdy paragraf kończył się pytaniem, jaką to akcję podejmie bohater opowieści. Po dokonaniu wyboru czytelnik przenosił się do wskazanego paragrafu, na określoną stronę książki, i czasem zyskiwał coś ciekawego, posuwał się naprzód, a czasem wpadał w niezłe kłopoty. Ta możliwość decydowania o rozwoju historii czyniła czytelnika graczem, miał on wprawdzie niewielką swobodę, ale odrobina wyobraźni pozwalała naprawdę dobrze się bawić.

VASIU

Paragrafówki rządziły przez pewien czas, potem powoli w naszym kraju pojawiły się gry fabularne. Nie będę tu o nich pisał, bo nie czas i miejsce ku temu, w każdym razie sprawiły one, że książkowe gry odeszły w niepamięć. Gdy zacząłem przygodę z RPG, było ono zdominowane przez światy fantasy. Wcale mi to nie przeszkadzało do momentu, gdy na jakimś konwencie po raz pierwszy zagrałem w Cyberpunka 2020 u całkiem do-



wać ją do kategorii czystego jak chrom (to jeden z symboli) cyberpunka. Na pytanie, czy Deus Ex to cRPG, wołę nie odpowiadać, niech każdy zdecydować sam. Tyle tytułem wprowadzenia w klimat gry... teraz już konkrety.

Akcja gry toczy się w kilku zakątkach dobrze nam znanego świata, tyle że w bliżej nieokreślonej przyszłości. Na skutek wielu różnych czynników szarym obywatelom nie żyje się już tak dobrze jak kiedyś. Z jednej strony postęp techniczny otworzył przed ludźmi ogromne możliwości - nanotechnologiczne modyfikacje ludzkiego ciała i wszechobecna sieć komputerowa powinny w efekcie prowadzić do dobrobytu. Niestety, postęp uwypuklił jedynie różnice między biednymi a bogatymi, a to doprowadziło do społecznych niepokojów na dużą skalę. Fala terroryzmu, która ogarnęła świat, sprawiła, że nikt już nie może się czuć bezpieczny. Nawet takie symbole jak Statua Wolności nie oparły się atakom terrorystów walczących o co tylko się da. Jakby tego było mało, wśród ludności ziemi szerzy się tajemnicza, roznoszona przez wirusa choroba nazywana "szarą śmiercią". Co-



dziennie jej ofiarą padają tysiące ludzi, a jedynym ratunkiem dla tych, którzy jeszcze żyją, jest substancja o nazwie Ambrosia. Produkowana w jednym tylko miejscu na świecie jest pożądana przez wszystkich. Niestety, jest jej na tyle mało, że dystrybucja specyfiku podlega bardzo dokładnemu nadzorowi. Pomimo tego pojawiają się spekulanci, najbardziej cierpią i wszystko zdaje się chylić ku upadkowi.

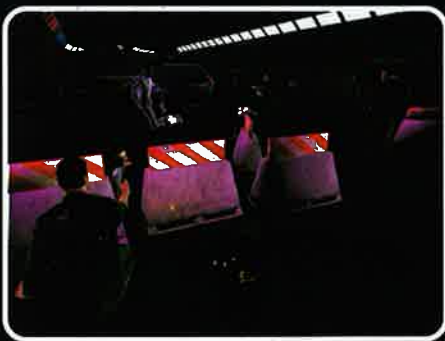
możliwe zakończenia], rozgrywka za każdym razem może być całkowicie inna w zależności od decyzji, jakie będzie podejmował gracz. Tak czy inaczej, z każdym krokiem, z każdą rozmową zaczyna zagłębiać się w historię łączącą we wspaniały sposób sporą ilość znanych teorii spiskowych. Ważne jest przy tym to, że gracz nie jest jedynie maszynką do zabijania, niejednokrotnie przy podejmowaniu istotnych decyzji musi brać pod uwagę takie czynniki jak moralność, lojalność wobec przełożonych czy własną opinię na temat jakiejś ideologii.

Bardzo ważny jest przy tym wszystkim fakt, że gracz czuje bardzo wyraźnie, jak jego poczynania wpływają na opinię o nim u bohaterów niezależnych. Trzeba przy tym powiedzieć, że nie są to tylko osoby przypadkowe - szefostwo, przyjaciele, a nawet własny brat nie pozostają obojętni na poczynania gracza, co sprawia, że przy podejmowaniu decyzji bierze pod uwagę nie tylko konsekwencje, które bezpośrednio go dotyczą. Dodaje to rozgrywce głębi, jak by nie patrzeć, psychologicznej co, w przesiąkniętym przemocą cyberpunku, jest niezmiernie istotne.

Cała gra podzielona jest na trzynaście głównych zadań, których akcja rozgrywa się w różnych zakątkach kuli ziemskiej. Każda z misji, które gracz musi wykonać podzielona jest na kilka części - tak zwanych zadań głównych, pierwszorzędnych. Do tego co jakiś czas na różne sposoby gracz dowiaduje się o celach drugorzędnych, których wykonanie nie raz nie jest w ogóle konieczne. Główną rolę w przekazywaniu nam informacji pełni wbudowany w głowę naszej postaci neurotransmitter, dzięki któremu komunikacja z przełożonymi jest możliwa zawsze i wszędzie. Tą właśnie drogą będziemy otrzymywać kolejne zadania, podpowiedzi i komentarze na temat naszych działań. Innym sposobem na popchnięcie akcji do przodu (lub zdobycia kilku dodatkowych punktów doświadczenia) jest zwiedzanie ogromnych lokacji, w których toczy się gra. Oprócz elementów bezpośrednio związanych z celami misji można nieraz trafić na ciekawych ludzi, drugorzędne zadania itp. Przy okazji rzuca się w oczy kilka rzeczy. Pierwsza to pustki panujące na ulicach wielkich miast takich jak Nowy Jork czy Hong Kong. Tworzy to przytłaczający klimat i atmosferę świata pełnego strachu i obawy o to, co stanie się następnego dnia.

O ile można to zrozumieć i zaakceptować bez większego wysiłku, to trochę wysiłku wymaga zaakceptowanie faktu, że mieszkańcy świata Deus Ex mają dziwny zwyczaj zostawiania gdzie popadnie niezmiernie istotnych informacji oraz przedmiotów. Z jednej strony skłania to gracza do eksploracji terenu gry, a z drugiej pozwala podchodzić do rozwiązywania problemów z większym luzem. Przecież, gdy coś się nie uda i nagle okaże się, że brakuje nam sprzętu, zawsze możemy się cofnąć i poszukać czegoś przydatnego w danej sytuacji. Za realistyczne toto nie jest...

Rozwiązywanie problemów, jakie stawia przed graczem scenariusz Deus Ex, to już całkiem inna sprawa i przy okazji (moim skromnym zdaniem) doskonały przykład na to, jak pozwolić graczowi bawić się, a nie tkwić w miejscu przez wiele godzin w poszukiwaniu właściwej drogi lub np. klucza do jakiś



Taki jest ogólny zarys świata stworzonego na potrzeby Deus Ex przez weterana wśród twórców gier komputerowych, Warren Spectora. Człowiek ten odpowiedzialny dotąd za takie projekty jak Ultima Underworld, Thief czy System Shock stworzył wraz z ekipą z ION Storm grę, która idealnie do niego pasuje. Zawsze lubił gry

łącznie w sobie elementy akcji i RPG a do tego osadzone w trójwymiarowym środowisku. Taki też jest Deus Ex, według słów autora gra, z której jest jak na razie najbardziej dumny - moim zdaniem słusznie.

W niezmiernie wręcz klimat gry wprowadza gracza intro wykonane za pomocą engine. Już te kilka pierwszych minut spędzonych przed ekranem wywołało we mnie jakiś

dreszcz emocji, wszystko było tajemnicze, nic nie mówiło wprost, idealne warunki do wprowadzenia się w realia cyberpunka.

Grę rozpoczyna się na Liberty Island. Tutaj stała kiedyś Statua Wolności, teraz ma tu swoją siedzibę UNATCO - międzynarodowa organizacja do zwalczania terroryzmu - do którego szeregów właśnie wstąpił gracz. Sytuacja nie należy do wesołych, terrorystom z NSF udało się przechwycić bezcenny transport Ambrosii i, jakby tego było mało, dokonali rajdu na Liberty Island. Gracz jako nowy nabytek UNATCO i całkowicie nowy typ agenta ma doskonałą okazję, aby sprawdzić swoje umiejętności...

Nie będę opowiadał, co dzieje się później, bo zajęło by to zbyt wiele miejsca. W każdym razie scenariusz Deus Ex należy do ścisłej czołówki wśród gier komputerowych. Pomimo tego że początek i zakończenie gry są właściwie takie same [tzn. są 4

PLUSY DEUS EX

W trakcie pisania tej recenzji poprosiłem użytkowników grupy pl.rec.gry.komputerowe o wyrażenie opinii o Deus Ex. Minusy wymieniłem w stopce, natomiast tutaj umieszczam kilka zdań na temat plusów.

- "Cała gra natomiast jest jednym wielkim plusem..."
- "...świetny i dobrze ukierunkowany rozwój postaci..."
- "...mnóstwo techno-futurystycznych gadżetów, tak ważnych w całym tym gibsonowsko-sterlingowskim "kierunku" :)"
- "...twoje zachowanie ma bezpośredni wpływ na późniejsze kontakty i rozwój akcji..."
- "Gra jest w ścisłej czołówce jeśli chodzi o gatunek - można ją śmiało postawić na równi z takimi tytułami jak System Shock (1 i 2), Bloodnet, Dreamweb (niezwykle RPG, lecz ten sam klimat) czy też Perihelion."
- "...zagrałbyś, zamiast robić recenzję na podstawie opinii ludzi z prgk :)))..."
- "Widzisz, ja nie lubiłem ani System Shock, ani Thiefa (bo wprowadzili te umarłaki), ani Syndicate, a uważam, że Deus jest super :)"



drzwi. Grając w Deus Ex, właściwie ani razu nie utkwilem w miejscu tak długo, żeby mnie to denerwowało. Powodem nie jest bynajmniej niski poziom trudności gry (lub samych zagadek), lecz umożliwienie przejścia każdej problemowej sytuacji na kilka sposobów. Decyzje dotyczące np. pokonania patrolowanego przez roboty korytarza chronionego dodatko-

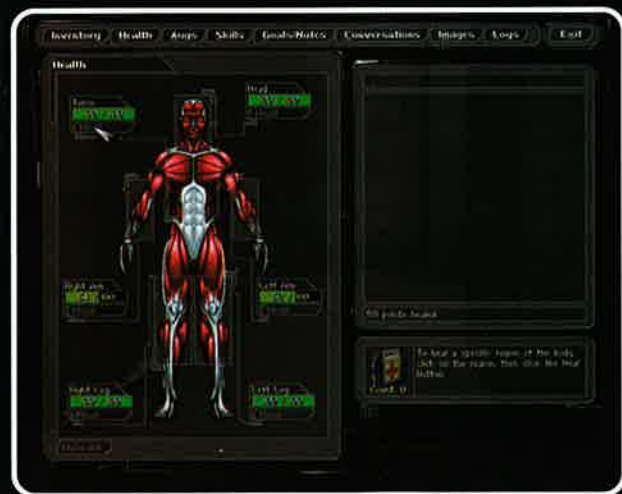
Przez dwie trzecie gry spotykamy się z przeróżnymi postaciami. Są to typowi przedstawiciele cyberpunkowej wizji, stereotypowi i wyraziści. Spotkamy tu naprawdę interesującą mieszankę znanych już nam postaci takich jak faceci w czerni, agenci tajemniczej organizacji Majestic itp. Kolorytu dodaje im fakt, że właściwie każdy z nich potrafi myśleć tylko o sobie,



wo przez kamerę, wieżyczkę strzelniczą i kilka fotokomórek, przypomina te, które podejmowaliśmy grając w paragrafówki. Wybór zależy od wielu czynników: posiadanego sprzętu, umiejętności, preferencji osobistych gracza itp. Dzięki temu przez wspomniany korytarz można przejść, siłą wysadzając w powietrze robota i korzystając z kamizelki kuloodpornej, przebiec przez pole rażenia wieżyczki. Można również poszukać komputera i po włamaniu się do niego (lub znalezieniu walającego się gdzieś hasła) wyłączyć kamerę oraz przeprogramować robota, aby całkowicie nas ignorował. Jeszcze inny spo-

"Jeśli na dźwięk słów System Shock bije Ci szybciej serce; jeśli uważasz, że engine Unrealu rządzi; jeśli lubisz miks FPP z grą akcji i RPG; jeśli ruszają Cię matrixowo - cyberpunkowe klimaty - to DEUS EX jest grą Twoich marzeń!"

klamać, próbować wykorzystać gracza lub przeciągnąć go na swoją stronę. Dodatkowo, wielu bohaterów niezależnych potrafi zmieniać swoją opinię o gracz w zależności od tego, jak ten sobie poczyni. Na pewno nie będzie łatwo dogadać się z pacyfistą, który dowiedział się, że kierowana przez nas postać najpierw strzela, a potem myśli. Zachowanie takie dotyczy właściwie wszystkich ważniejszych postaci spotykanych w grze. Trzeba więc uważać na to, jak postrzega nas otoczenie, bo nieraz spotykane postacie są kluczowymi dla powodzenia lub bezproblemowego wykonania misji. Niestety, jak wspominałem, rozmowy są bardzo krótkie i gracz ma niewielki wpływ na ich przebieg. A szkoda, bo gdyby interakcja z otoczeniem stała na wysokim poziomie, gra mogła być jeszcze ciekawsza.



sob może polegać na wyłączeniu fotokomórek i popuszczeniu kamery lub też na odnalezieniu wejścia do systemu wentylacyjnego, który być może zaprowadzi nas na drugą stronę problemowego korytarza.

To był tylko przykład nie mający nic wspólnego z grą. Wydawałoby się, że tak duża ilość rozwiązań każdego problemu może powodować problemy. Jest jednak inaczej, gracz myśli chwilę nad problemem i, używając najlepszego według siebie sposobu, rozwiązuje sytuację. Nawet nie myśl o tym, że istnieje tyle innych sposobów. Być może zrobi to, gdy droga obrana przez niego okaże się zbyt trudna. Słowem, liniowy scenariusz, dający grającemu właściwie całkowitą swobodę i wspaniałą możliwość improwizacji. Kwalifikowałoby to Deus Ex do kategorii gier RPG, jednak powstrzymuje mnie przed tym jedna rzecz - bardzo ograniczona możliwość interakcji ze spotykanymi osobami.

W zasadzie zdanie kończące powyższy akapit nie jest do końca prawdziwe. Interakcja z otoczeniem stoi w Deus Ex na wysokim poziomie, a właściwie powinienem napisać, że jest bardzo... intensywna. Przez cały czas gracz musi dokładnie rozglądać się po okolicy. W ten sposób znajduje większą część używanego wyposażenia oraz bardzo często informacje istotne dla przebiegu misji. Trzeba więc przeszukiwać ciała zabitych wrogów, rozrzucać setki skrzynek, zaglądać do każdego pomieszczenia i za każdą doniczkę. Może się to wydać mało realistyczne, ale kto powiedział, że dobra gra musi być realistyczna? O niektórych zaletach porozmawiamy wszędzie informacji i gadżetów napisałem kilka akapitów temu. Innym niewątpliwym plusem rozrzuca sprzetu po całej okolicy jest fakt, że w poszukiwaniu go gracz zwiedzi dużo większy teren, niż przy sztywnym trzymaniu się założen misji. Deus Ex premiuję takie zachowanie i gracz oprócz punktów za wykonywanie zadań otrzymuje doświadczenie za eksplorację terenu i oczywiście sprzęt, który, jak wiemy, jest dla agenta niezmiennie istotny.

Pod względem wyposażenia Deus Ex zasługuje na naprawdę wielkiego plusa. W grze występuje bardzo dużo różnorodnego sprzętu i, co ważniejsze, większość z niego może się naprawdę przydać i to czasem w okolicznościach, o których autorom się nie śniło. Osobną kategorię wyposażenia stanowi broń. Właściwie poza działem plazmowym (a





jest takie чудо) przypomina współczesne nam uzbrojenie. Deus Ex pomimo tego, że nie

jest zwykłą strzelaniną, może się pochwalić sporym wyborem uzbrojenia strzeleckiego i do walki wręcz. W zależności od preferencji gracz może używać pistoletów, karabinów (w tym wysłanniczej snajperki) strzelby czy np. mini kuszy, której pociski są pokryte trucizną. Jakby tego było mało, niektóre z naszych broni pozwalają na używanie kilku rodzajów amunicji, a właściwie każda z nich może zostać "podrasowana". W ten sposób można poprawić celność broni, wyciszyć ją, powiększyć zasięg lub zwiększyć pojemność magazynka. Możliwości jest naprawdę sporo, a wpływ modyfikacji na działanie broni naprawdę się czuje.

Równie duży (o ile nie większy) wpływ na skuteczność używania broni oraz wielu innych wykonywanych przez naszą postać akcji mają wyuczone umiejętności oraz modyfikacje nanotechnologiczne. Zdobywane w trakcie całej gry doświadczenie możemy przeznaczać na podnoszenie umiejętności naszej postaci. Umiejętności, których postać nie trenowała, nadal mogą być z powodzeniem używane, ale trening w każdej dziedzinie daje ogromne zyski. Przykładowo, nauczysz się obsługi komputerów, nasza postać może włamywać się do nich - dzięki temu nie jest zmuszona szukać poukrywanych w dziwnych miejscach haseł. Zdolności posługiwania się wytrychem czy obsługi sprzętu elektronicznego pozwalają przy wy-

konywaniu jakichkolwiek akcji z tych dziedzin robić je szybciej i mniejszym kosztem. Wysoki poziom umiejętności strzeleckich to pewniejsza ręka, a więc możliwość zlikwidowania wroga z większej odległości. Innym sposobem na "poprawienie" naszej postaci jest instalowanie specjalnych modyfikacji nanotechnologicznych. Więcej o samej technologii na pewno dowiecie się w grze, natomiast ja napiszę o korzyściach wynikających z korzystania z modyfikacji. Rozpoczynając grę, nasz bohater posiada tylko dwie modyfikacje - reflektor zainstalowany w oczach oraz wszczepiony w czaszkę neurotransmitter. To drugie urządzenie działa niezależnie od gracza, jednak wszystkie pozostałe, które zdobędziemy w trakcie gry trzeba włączać i wyłączać. Aktywna modyfikacja pobiera pewną ilość energii naszej postaci i po jej wyczerpaniu się modyfikacje przestają działać. Rozwiązanie jak najbardziej sensowne i to nie tylko z punktu widzenia logiki, sprawdza się również, jeśli chodzi o zachowanie równowagi w grze. Modyfikacje znajdujemy w przeróżnych miejscach w formie kanistrów z niebieską cieczą. Aby je zainstalować, należy skorzystać z usług robota medycznego (który przy okazji pozwoli nam wyleczyć obrażenia) i zdecydować, którą z dwóch modyfikacji z danego kanistra chcemy posiadać. Potem możemy jedynie, korzystając z innego typu kanistrów, poprawiać wydajność modyfikacji upgradeując je maksymalnie trzy razy. Osobiście muszę przyznać, że z modyfikacji nie korzystałem zbyt często, a z całego dość sporego ich inwentarza używałem może trzech i to sporadycznie.

Nie oznacza to jednak, że modyfikacje są nieprzydatne, one po prostu nie pasowały do mojego stylu gry. Chwała Deus Exowi za to, że umożliwił mi (i umożliwia wszystkim) poprowadzenie postaci dokładnie tak jak chciałem to zrobić. Przez całą grę podejmujemy decyzje, na które bezpośredni wpływ mają nasze preferencje co do metod, jakimi chcemy się posługiwać. Jeden gracz woli nauczyć swoją postać perfekcyjnej obsługi komputerów i sprzętu elektronicznego (żeby nie szukać kluczy i haseł), natomiast inny zdecyduje się na inwestowanie w umiejętności typowo militarne. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby nasza postać umiała wszystko, trzeba jednak wziąć pod uwagę fakt, że tak naprawdę nie będzie umiała nic (na porządnym poziomie), a to może okazać się przeszkodą w końcowych fazach gry. Podobne decyzje jak przy umiejętnościach podejmujemy instalując znalezione modyfikacje. Każdy kanister zawiera ich dwie, a ilość miejsc, w które nasz bohater może wszczepić modyfikację, jest ograniczona. I znów gracz staje przed dylematem, walczyć czy unikać walki, a może zrobić jeszcze inaczej. Swoboda (powiem to raz jeszcze), jaką autorzy dali graczowi, jest naprawdę odczuwalna.

Rzecz jasna, do obsługi takiego, jak by nie patrzeć, skomplikowanego systemu potrzebny jest odpowiedni interfejs. Tutaj znów autorzy gry stanęli na wysokości zadania, stworzyli idealny wręcz interfejs podzielony na dwie części. Pierwsza z nich to wszystkie informacje, jakie wyświetlane są na ekranie w czasie gry. Znajdziemy tu wskaźnik poziomu energii (potrzebnej do działania modyfikacji), małą sylwetkę naszej postaci, na której kolorami zaznaczono obrażenia poszczególnych części ciała. W dolnej części ekranu znajduje się standardowy pasek wyposażenia, zawierający dziewięć slotów przypisanych do dziewięciu klawiszy numerycznych. Dzięki nim możemy szybko i bezproblemowo zmieniać broń czy używany w danej chwili sprzęt. Na podobnej zasadzie działa umieszczony po prawej stronie spis posiadanych modyfikacji. Każda z nich jest przedstawiona za pomocą ikony, a jej włączenie lub wyłączenie polega na wciśnięciu odpowiedniego klawisza funkcyjnego. Nic w tym wszystkim nowego, ale dzięki temu właściwie nie trzeba się przyzwyczajać do interfejsu. Również druga jego część - statyczna - wy-



wolowana klawiszem F1 jest bardzo prosta w obsłudze, chociaż dość rozbudowana. Pisząc skrótowo, tutaj gracz zarządza całym posiadanym sprzętem (warto zaznaczyć sporą ilość informacji o wyposażeniu), sprawdza stan zdrowia postaci i leczy ją (możliwe jest leczenie obrażeń konkretnej części ciała). Kolejne ekrany pozwalają zapoznać się z posiadanymi przez postać modyfikacjami a także z celami zadań jakie ma wykonać. Bardzo ważne dla przebiegu rozgrywki są dwa ekrany, na których możemy prześledzić wszystkie dialogi przeprowadzone w grze, obejrzeć zdobyte obrazy (mapy, zdjęcia itp.). Dzięki tym informacjom nie musimy polegać tylko na swojej (często ulotnej) pamięci, a mamy wszystko zebrane w jednym miejscu. Generalnie interfejs w Deus Ex jest całkowicie intuicyjny w obsłudze i naprawdę dobrze spełnia swoje zadanie.

Na koniec zostawiłem sobie ocenę grafiki i dźwięku w grze. Jak wiecie, nie mają one dla mnie specjalnie dużego znaczenia, jeśli gra jest dobra. Tym razem jednak autorzy rozwiązali problem karmiąc mnie pierwszorzędną strawą - oprawą. System graficzny oparto o mocno zmodyfikowany engine Unreala. Wprawdzie użycie go powoduje długi czas zapisu i odczytu stanu gry, ale za to wrażenia estetyczne są przednie. Czytałem dużo wypowiedzi ludzi narzekających na wysokie wy-



magania Deus Ex. Cóż, nie należą one do niskich, ale na Celeronie 400, 128MB Ram i karcie TNT2 z 32MB pamięci grałem w rozdzielczości 1024x768 bez większych problemów. Wprawdzie momentami graficy za bardzo się rozpędzili i engine po prostu nie daje rady wyświetlać wszystkiego płynnie, ale najczę-

ściej ma to miejsce w spokojnych sytuacjach. Ważne jest jednak to, że nawet w tych krytycznych momentach obserwujemy świat pełen szczegółów i wyglądający naprawdę ładnie. Architektura miast utrzymana jest w stylu Blade Runnera, ale zdarza się trafić w miejsca które sprawiają wrażenie wyjętych z innej bajki - na przykład świątynia w Hong Kongu. Jedyne do czego mogę mieć pretensję jeśli chodzi o grafikę, to niedopracowanie niektórych postaci. Wprawdzie poruszają się w znośny sposób a modele są szczegółowe, jednak dość często patrząc z bliska zauważamy braki, pojedyncze nie pasujące do pozostałych poligony czy np. dość sztuczną animację twarzy. Pomimo tego oceniam grafikę Deus Exa bardzo wysoko nie tylko za sam wygląd, ale i dopasowanie do klimatu. Z kolei dźwięk stoi moim zdaniem na jeszcze wyższym poziomie. Nie chodzi mi bynajmniej o bardzo dobre dialogi i odgłosy dobiegające z głośników, rewelacyjna jest muzyka zmieniająca się dynamicznie w zależności od okoliczności. Czasem tylko słuchając muzyki wiemy, że zaraz będą jakieś problemy. W każdej z lokacji usłyszymy inny motyw muzyczny, a główny temat chyba każdemu wpadnie w ucho. Dla tej gry naprawdę warto zapatrzyć się w Live'a! i przestrzenne nagłośnienie.

Warto również poświęcić dla niej całkiem sporą ilość czasu potrzebną na przejście całości. Zapewniam Was, że autorzy decydując się na sam tylko tryb Single Player wiedzieli, co robią - jest on na tyle dopracowany i zajmujący, że multiplayera nie brakuje. Deus Exa można spokojnie (i bez znudzenia) przejść kilkakrotnie i nadal będzie on ciekawy. Przyznaję, że znalazłoby się może kilka wad - ot, choćby duża ilość miejsca zajmowanego przez savegame'y - ale w żaden sposób nie zmieniają one wizerunku Deus Ex jako doskonałej gry - pokazującej, w jaką stronę powinni iść twórcy. Jeśli jeszcze nie jesteście pewni, czy dokonać tego zakupu, proponuję znaleźć na jednym z naszych CD demo Deus Ex. Przejdźcie trening, przejdźcie pierwszą misję a zapewniam, że zapragniecie pełnej wersji.

Ocena:

10

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Ion Storm

Dystrybutor:

IM GROUP

Internet:

<http://www.eidosinteractive.com>

Wymagania:

P11 300, 64 MB Ram, Karta dźwiękowa, Windows 95/98

Akcelerator:
wskazany

Plusy:

• palczycie do ramki

Minusy:

• czasem może się krzyczeć przy źle skonfigurowanym komputerze
• do niektórych zachowań AI może być ciężko się przyzwyczaić

Demo na CD 09/2000



AI Wars

Gatunek: shooter FPP z ambicjami
Ocena: 2/10
Wymagania minimalne: P350, 32 MB
Graliśmy na: C400, 128 MB, Riva TNT 2 32 MB
 ...I: Nadał poskrzypuje...

Uwagi:

Smuggler: Aljilji! Próba nawiązania do System Shock 2, ale jakże nieudana!
Yasiu: Tak nieudana, że odbilem się od niej, jak Titanic od góry lodowej...
Allor: Ha, na szczęście widziałem tylko demko, choć i to było za dużo.
Ulver: Sama ambicja to nie wszystko. Potrzebne są jeszcze umiejętności.



Crime Cities

Gatunek: shooter + symulator lotu + ... itd.
Ocena: 9+ oraz znak jakości
Wymagania minimalne: P200, 64 MB, akcelerator
Graliśmy na: P3-500, 128 MB, GeForce
 ...I: Che, che, wiadomo, że wszystko pięknie szło

Uwagi:

Yasiu: Ekhm... czy ktoś kiedyś wpadnie na pomysł zrobienia koszulki w innym kolorze niż czarny?
Czarny Iwan: Pewnie wołałbyś żółcie i beże? Po zderzeniu z Crime Cities wywalicie G Police na śmietnik.
Smuggler: Ehem... Grafika lepsza niż w Descencie: P (załuję, że niewiele osób doceni tę wypowiedź :)).
Ugly Joe: Ale tak serio mówiąc, to gierka ma w sobie COŚ. (np. klimaty Blade Runnera). I wygląda cool. I to nasza - polska - robota. Więc, co tu kryć... warto zagrać.
Gem.ini: No właśnie - Blade Runner. Widać głęboko zapadł im w pamięć...
 Ale - jak dla mnie - to wciąż nie to.



Combat Mission: Beyond Overlord

Gatunek: RTW
Ocena: 9
Wymagania minimalne: P166, 32 MB + akcelerator lub P233 + 32 MB bez dopalacza
Graliśmy na: C366, 128 MB, TNT 2, Win 98
 ...I: W 1024x768 chodziło, że aż miło popatrzeć. Najmniejszych problemów nie było. Ale już na C366 + 128 MB + V2 8 MB w 1024x768 miejscami leciutko zaczynało haczyć.

Uwagi:

Mac Abra: Każdy, kto kocha CC - MUSI w to zagrać! Bomba!
Ugly Joe: Do czego dochodzi - żeby strategia miała grafikę 3D lepszą od niejednej symulacji?!
Gem.ini: Pozory mylą straszliwie - dopóki nie zagrałem, nie wierzyłem, że zasługuje na 9...
Yasiu: Po to są dema na CD, sprawdziłem je i wiedziałem, że warto...



Dark Reign 2

Gatunek: RTS w 3D
Ocena: 7
Wymagania minimalne: P 233, 64 MB RAM,
Graliśmy na: C400, 128 Mb RAM, Riva TNT2
 ...I: Było dobrze...

Uwagi:

Mac Abra: Może i nie jest oryginalny, ale gra się bardzo miło. Dla mnie 7+.
Allor: Do Ground Control bardzo mu daleko, ale że GC jest the best, więc i DR2 zobaczyć warto.
La Masquerade Infernale: grafika zachwyca, ale cała reszta jest bardzo przeciętna.



Duke of Hazzards

Gatunek: zręcznościowa z autkami w roli głównej
Ocena: 2
Wymagania minimalne: Win 9x, P233, 32 MB RAM
Graliśmy na: PIII500, 128 MB RAM
 ...I: Bez problemów. Tyle że nie to jest tu najważniejsze...

Uwagi:

Gem.ini: ...ja już nie chcę!
Yasiu: Nie lubimy SM?



Deus Ex

Gatunek: FPP + RPG + cyberpunk
Ocena: 10/10 + znak jakości
Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB
 Ram
Graliśmy na: Celeron 400, 128MB Ram,
 Asus TNT2 32MB
 ...I: Ładnie było, chociaż momentami graficy przesadzili z ilością detali...

Uwagi:

Ugly Joe: Ale KLIMAT!
Mac Abra: System Shock 2 i Deus Ex - te dwie gry wbiły w podłogę czytelników Neuromancera.
Gem.ini: System Shock 2... jest mały? :)
Yasiu: Cicho bądźcie, bo nie słysz, czy strażnik idzie... A poważnie... to arcydzieło gatunkul
Allor: Wstyd się przyznać, ale jeszcze nie grałem... Ale skoro ma być lepszy od mojego System Shocka - cóż, najwidoczniej rzeczywiście jest najlepszy!
Ulver: Przez to gapienie się przez ramię Yasiowi chyba nie wyrobiłem normy :).

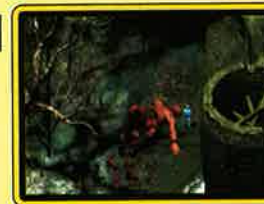


F1 World Grand Prix

Gatunek: symulator jazdy
Ocena: 7/10
Wymagania minimalne: P233, 64 MB RAM,
 Win 95/98, Direct X
Graliśmy na: PIII500, 128 MB RAM
 ...I: Przy włączonych lusterkach i w tłumie - wyraźnie spowolnienia...

Uwagi:

Gem.ini: ...wciąż czekam na GP3
McDrive: ...a ja tam od czekania wołę pomykanie w NFS: Porsche 2000!
Ulver: Coś nam ostatnio symulacje F1 obrodziły, ale na przebój jeszcze musimy poczekać.



Icewind Dale

Gatunek: RPG
Ocena: 8
Wymagania minimalne: P233, 32 MB RAM
Graliśmy na: PIII533, PIII500, 128 MB RAM
 ...I: Najmniejszych problemów

Uwagi:

Gem.ini: Hack&Slash - tyle że w wydaniu blackisle'owym... Co zresztą wcale nie znaczy - źle!
Yasiu: Za dużo śniegu... Czekam na Pool of Radiance.
Allor: W końcu Forgotten Realms bez ograniczenia poziomów - jeśli chcesz poznać lochy i dorobić się statusu bohatera, trafiasz w dziesiątkę!



Legoland

Gatunek: klocki Lego :)
Ocena: 5/10
Wymagania minimalne: P2 233, 32 MB
Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98
 ...I: ...i działało szybko

Uwagi:

Mac Abra: Gdybym miał z 25 lat mniej... marzenia.
Gem.ini: Było LEGO i ja go nie dostałem!?!
Czarny Iwan: Jesteś już za duży! Legoland jest tak proste i banalne, że o ile masz więcej niż 3 lata, to zapewne potwornie się wynudzisz. Theme Park jest dwa razy bardziej zaawansowaną grą.



Microsoft Golf 2001 Edition

Gatunek: sportowa; golf
Ocena: 8/10
Wymagania minimalne: P200, 32 MB,
Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98
 ...I: Żadnych problemów

Uwagi:

Smuggler: Jedyny golf, który jest w stanie wzbudzić me emocje, to 5-letni Volkswagen Golf w niezłym stanie za jakieś 10.000 zł :)).
Czarny Iwan: Gierka dla fanatyków. Zanim palniesz kijem, trzeba skontrolować i ewentualnie skorygować jakieś 20 parametrów. Jednocześnie bardzo dobrze zrobiona.
Ulver: Golf?, golf? czy to coś takiego do noszenia w zimie, aby w szyję nie było zimno?



Pompeii

Gatunek: przygodówka

Ocena: 7/10

Wymagania minimalne: P233, 64 MB, Win 95/98

Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98

...I: Było pięknie

Uwagi:

Ugly Joe: To w sumie bardziej program edukacyjny z doczepionym wątkiem fabularnym niż gra ale...no, grało się niezle.



Railroad Tycoon II PL

Gatunek: ekonomiczno - handlowa

Ocena: 5

Wymagania minimalne: P90, 16 MB RAM

Graliśmy na: C400, 128 MB

...I: Zasuwała jak pośpieszny z górki po szynach

Uwagi:

J.I.L.T: Ta ocena dotyczy jakości spolszczenia, a nie samej gry!
Allor: ...bo ta jest nadal super, ekstra i w ogóle!
Ulver: Klasyka gatunku, ale uważajcie, bo nadchodzi Tropicolo!



Rally Master

Gatunek: samochodówka, arcade

Ocena: 8

Wymagania minimalne: P166, 32MB Ram,

Win 95/98, DirectX

Graliśmy na: Celeron 400, 128MB Ram,

Asus TNT2 32MB

...I: w 1280x1024 śmigało aż miło...

Uwagi:

Ugly Joe: Niezle, niezle - wciaga.

Gem.ini: Miła, prosta, szybka zręcznościówka...

Yasiu: To ja już nic nie powiem...

McDrive: A ja i owszem - nienajgorsza, ale wole NFS: Porsche 2000 :)).



Roland Garros

Gatunek: sportowa; tenis

Ocena: 6/10

Wymagania minimalne: P 233 MMX, WIN

95/98, 32 MB RAM

Graliśmy na: P 433, 128 RAM, TNT2

...I: Bez żadnych kłopotów

Uwagi:

Smuggler: Bezpieciowe takie. Nie budzi emocji.

Gem.ini: ...istnieją korty trawiaste, liściaste, iglaste...

Yasiu: ...pierzaste, mokre, suche, brązowe, białe i niebieskie... i na Pilczycach...

Ulver: Z tenisa to ja lubię... Annę Kumikową. Znam też taki jeden brzydki dowcip o tenisie, che, che, che...



RollerCoaster Tycoon PL

Dodatkowo Atrakcje

Gatunek: ekonomiczno - handlowa

Ocena: 7

Wymagania minimalne: P90, 16 MB

RAM, 45MB HDD, CD-Rom x4, SVGA, Win

95, DirectX 5

Graliśmy na: C366, 128 MB

...I: No i było fajnie.

Uwagi:

Ugly Joe: Jak ktoś lubi RC Tycoon, to nie będzie narzekał.

Czarny Iwan: Bardzo dużo naprawdę odlotowych atrakcji. Będziesz się nimi cieszył jak małe dziecko. Wspaniała zabawa.

Ulver: Znam lepsze atrakcje niż RollerCoaster, ale to moja tajemnica!



SimCity 3000 Unlimited

Gatunek: sim - no, bo co :)

Ocena: 6+/10

Wymagania minimalne: P166, 32 MB

Graliśmy na: P3-500, 128 MB

...I: Ho, ho, ho! :)

Uwagi:

Mac Abra: SimCity to seria z klasą - ale wydaje mi się, że przeżywa lekki kryzys formy.

Ugly Joe: Nie dla amatora akcji - wymaga długiego czasu i sporego skupienia.

Ulver: Nie mam cierpliwości do tego rodzaju gier, ale nie da się ukryć, że Sim City to gra kultowa.



Skout PL

Gatunek: shooter FPP

Ocena: 3/10

Wymagania minimalne: P200 MMX, 32 MB RAM, akcelerator

Graliśmy na: C400, 98 MB Ram, Riva TNT 2

...I: Żeby tak całkiem chodziło przy 1024x768, tobym nie powiedział.

Uwagi:

Ugly Joe: Powiem brutalnie: tej grze po prostu brak "jaj".

Ulver: Sądziłeś zza zachodniej granicy niech lepiej wezmą się za przygotowywanie Oktoberfest, a nie za shootery.



Sprint Car Racing

Gatunek: zręcznościowa ścigalka

Ocena: 3/10

Wymagania minimalne: P 233MHz, Win 95/98, 16MB RAM

Graliśmy na: C400, 98 MB Ram, Riva TNT 2

...I: Chodziło pięknie

Uwagi:

Smuggler: Komputerowy fastfood. Zjesz, idziesz dalej, nie pamiętasz, co jadłeś, zero smaku.

Gem.ini: ...chłopaki nie uczą się na błędach: wcześniej stworzyli równie przerażające "coś" - Swamp Buggy Racing...

Yasiu: ... a mi się podobały skrzydółka ...

McDrive: Co wolę, to już wiecie :)), a do tego lepiej w ogóle nie podchodzić!

Czarny Iwan: Bierz nogi za pas, gdy znajdziesz się w pobliżu tego czegoś. Brzydkie, nudne, beznadziejne.

Ulver: Instrukcja obsługi: otwórz pudełko, wyjmij plastikowe pudełko, wyjmij z niego płytkę z SCR, podejdź do kosza na śmieci, wyrzuć płytkę, otrzep ręce i sięgnij po inną ścigalkę.



Suzuki Alstare Extreme Racing

Gatunek: symulator jazdy motocyklem

Ocena: 7+/10

Wymagania minimalne: P 233, 32 MB Ram

Graliśmy na: C366, 128 MB, Riva TNT 2

...I: Żadnych zaciachów nie stwierdzono.

Uwagi:

Czarny Iwan: Wygląda rewelacyjnie, jednak maszyny są nieco za sztywne a prowadzenie odrobinę nienaturalne.

Ulver: Nie cierpię motocykli. Znowu nie spałem w nocy, bo jakiś cham jeździł na motocyklu pod moim blokiem.



Traffic Giant

Gatunek: sim

Ocena: 6/10

Wymagania minimalne: P 233, 32 MB

Graliśmy na: C366, 128 MB

...I: Żeby tak autobusy szybko jeździły, jak ta gra wtedy chodziła, to samoloty nie byłyby potrzebne!



Uwagi:

Mac Abra: Ciekawa idea, choć mam wątpliwości co do realizacji. Tym niemniej, gra godna uwagi.

Smuggler: Dla mnie to miks SimCity i Industrial Giant, choć samo w sobie słowne.



Vietnam: Black Ops

Gatunek: shooter FPP

Ocena: 4/10

Wymagania minimalne: PII 266 MHz, 32MB Ram

Graliśmy na: C400, 128 MB, Win 98, Riva TNT 2 32 MB

...I: Nie ma o czym mówić. Haćzy!

Uwagi:

Ugly Joe: Czemu nikt nie potrafił zrobić dobrej gry o Wietnamie? (Poza Lost Patrol na Amigę :)).

Gem.ini: A zapowiadało się tak dobrze...

Yasiu: ... wolę film ... jakikolwiek ...

Ulver: Chyba żadna gra o Wietnamie nie dorówna Lost Patrol, a to taki wdzięczny temat.

Starcraft – RTS wszech czasów?

... i powstał człowiek. Mijały tysiące lat. On ewoluował, nabywał nowych umiejętności. Doszedł do przełomowych spostrzeżeń i odkryć. Pewnego dnia stwierdził, że Ziemia to za mało. Rozpoczął poznawanie kosmosu. Ten natomiast krył w sobie wiele tajemnic przeszłości, mrocznych wydarzeń, które nigdy nie powinny ujrzeć światła dziennego. Nikt jednak nie był w stanie powstrzymać ludzkiej ciekawości. Ktoś powiedział, że ciekawość to pierwszy stopień do piekła. No cóż, miał rację. Rozpoczęło się piekło.

Paweł Omelko "PolarX"

Jaki jest przepis na sukces? Co zrobić aby gra stała się megahicielem? Pytania te spędzają sen z powiek niejednemu programiście. Wydaje się, że nie ma jednoznacznej odpowiedzi na to pytanie. Jednak przyglądając się firmie BLIZZARD można by rzec, że tajemnicą sukcesu jest ciągłe reklamowanie swojego produktu. I nie ważne, że prace nad grą zaczęły się dwa miesiące wcześniej, że wszystkim czym dysponują to dwa screeny, ważne, żeby nie dać o sobie zapomnieć. Należy ciągle dudnić jaką to ta gra będzie rewolucją, zjadając konkurencję na śniadanie. A gdy dochodzi do daty premiery, ta zostaje przełożona o następne dwa miesiące. Oczywiście, do tego naciśnięcie kilogramów tekstu z wyjaśnieniami, że jest to bardzo ambitna gra i nie można pozwolić, aby znalazł się w niej jakikolwiek błąd. A w graczach się gotuje. Z drugiej strony każdy jest gotów wydać fortunę, aby w końcu dostać swój upragniony produkt. Tak się sprawa ma jeśli chodzi o Diablo 2, tak się też sprawa miała w przypadku StarCrafta. My jednak zajmiemy się tym drugim.

Już w 1996 można było znaleźć informacje o kosmicznym WarCraftcie. Jednak patrząc na screeny, w niczym nie przypominały one tego, co było nam dane zobaczyć parę lat później. Interface żywcem ściągnięty z WarCrafta2. Zergowski śluz rozlany w kosmosie i latające drony. Ohydyzmo. Więc prace trwały dalej. Dolożono rasę dumnych wojowników, Protosów. Następnie jakby na chwilę ucichło. Ale już pod koniec 1997 roku ruszyła oficjalna kampania reklamowa. Data pre-

miery wyznaczona była na styczeń, jednak jak się łatwo domyślić nie została dotrzymana. Co prawda w styczniu pojawiła się wersja beta, ale obsługiwała ona tylko tryb multiplayer. Ponad tysiąc betatesterów rozkoszowało się rozgrywkami na battle.netcie. Jednocześnie zastanawiano się czy gra odniesie równie wielki sukces w rozgrywkach singleplayer. Na odpowiedź nie trzeba było czekać długo. W maju pojawiła się pełna wersja gry. Gracze przywitani ją z wielkim entuzjazmem. Rozpoczęła się nowa era, gdyż został złamany pewien schemat rozgrywek, który od zawsze towarzyszył gierkom RTS. Pierwsze

miejsce nie zajmowała już ilość wojsk, ale taktyka. A taktyk w StarCraftcie jest naprawdę wiele. No to przejdźmy do rzeczy.

Tryb singleplayer pełni od zawsze rolę zapoznawczą, w drugiej kolejności przeznaczony jest dla osób nie mogących uczestniczyć w rozgrywkach wieloosobowych. I taką też rolę pełni on w StarCraftcie. Dzięki niemu gracz poznaje jednostki i budynki każdej z ras oraz specyficzny dla każdej z nich sposób rozgrywki. W pierwszej kampanii dowodzimy rasą kosmicznych banitów, Terran. Dlaczego właśnie nimi, a nie na przykład zergami? Dlatego, że rasa ta, w rozbudowie i sposobie dowodzenia najbardziej przypomina schemat znany z WarCraftów. Jednostki produkowane są w odpowiednich budynkach, aby mieć



dostęp do nowych należy wybudować kolejne itd. Posiadają oni cechę, która zdecydowanie odróżnia ich od pierwowzoru. Budynki Terran mogą się przemieszczać. Jest to bardzo wygodne, szczególnie gdy zakładamy kolejne bazy przy minerałach czy też gazie. Kiedy złoża się skonczą, baza do góry i lecimy szukać kolejnych. Poza tym do naszego użytku oddano wiele innych ciekawych konstrukcji czy jednostek, których odpowiedników na pewno próżno by szukać w WarCraftcie. Nie zmienia to jednak faktu, iż osobą, które spędziły nie jeden wieczór przy wojennym rzemiośle, najlepiej się będzie grało właśnie tą rasą. Przynajmniej na początku.

Kolejna kampania należy do Zergów. Przed przystąpieniem do gry tą rasą, warto byłoby zapoznać się z literaturą fachową o mrówkach czy też pszczołach. A konkretnie o organizacji ich "społeczeństwa" - roju. Sposób gry Zergami jest, można powiedzieć, najbardziej nowatorski. Cała akcja toczy się wokół gniazda z którego wychodzą larwy. Te z kolei, zmieniają się w żądaną formę. Mnogość form zależy od ilości mutagenów zawartych w sluzie. Nowy budynek (bardziej odpowiednią nazwą byłaby chyba narosł) wytwarza określony mutagen lub mutageny. Nie dziwi więc fakt, że narosłe muszą powstawać na sluzie, ten z kolei poszerza się wraz z powstawaniem kolejnych koloni Creep. Na uwagę zasługuje również fakt, iż naziemne jednostki Zergów posiadają zdolność zakopywania się. I bez detektora są praktycznie nie do wykrycia. I, jak sądzę, najważniejsze fakty dotyczące niesamowitej społeczności robali.

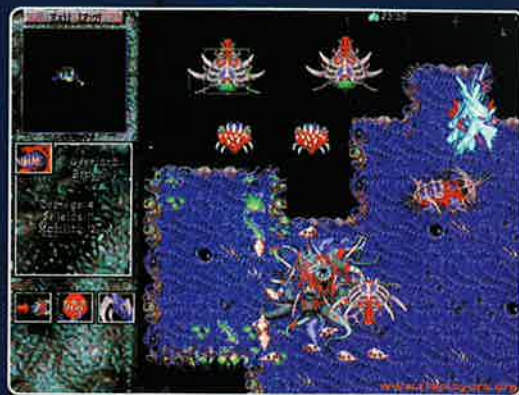
Protosi to bohaterowie trzeciej kampanii. W sumie można by powiedzieć, że niewiele różnią się od rasy terran. Jednak nie jest to do końca prawdą. Po pierwsze protoscy wojownicy posiadają, prócz standardowej energii, tarcze psi, które samoistnie odnawiają się. Dzięki nim jednostki są znacznie "trwalsze". Drugą istotną różnicą jest to, że ani budynki, ani jednostki nie są "wytwarza-

ne" na miejscu, tylko ściągane wprost z rodzimej planety Aiur. Odbyna się to w następujący sposób. Sonda zarzuca boje w miejscu gdzie ma stanąć konstrukcja i tym samym rozpoczyna proces materializacji. Po chwili zamiast boi widzimy budowlę w całej swej okazałości. Chyba najważniejszą rzeczą dotyczącą protoskiej osady jest to, że budynki muszą powstawać w obrębie Pylona, świętego kryształu Khaydarin. Inaczej ich zdolności "ściągania" jednostek czy też wymyślania nowych technologii będą niedostępne. To tyle jeśli chodzi o budowlę. Teraz parę słów o wojownikach. Ich broń ściśle wiąże się z energią psi (psioniczne ostrza, rozrywacze fazowe).



Dzięki niej opracowali oni specyficzny rodzaj walki, dający im możliwość wywoływania halucynacji u przeciwnika czy stawania się niewidzialnym. Podsumowując, wszystkie kampanie zawierają wspaniałą fabułę, którą budują przerwani filmowe i dialogi bohaterów, a wszystko to przy niezłych kawałkach. Jedną radą dla miłośników niedzielnych spacerów po giełdach lub stadionach: granie w okrojone, pirackie wersje pozbawi was tego wszystkiego, co daje oryginalna wersja. Tym samym zrobi ze StarCrafta grę nieco ponad przeciętną, a to przecież nie prawda. Pomyśl więc zanim sięgniesz po pirata. Koniec moralizowania, wracam do tematu. Po przejściu wszystkich misji dla każdej z trzech ras, możesz powiedzieć, że poznałeś podstawy gry. Dziwisz się? Prawdźwiyw sprawdzian twoich umiejętności to gra w trybie multiplayer. To dopiero tutaj dowiesz się ile tak naprawdę jesteś wart. Zapraszamy do wieloosobowej rozgrywki.

wieć historię jej życia. Teraz stoi na czele potężnego Roju i tym razem to do niej będzie należało ostatnie słowo. Do użytku oddano nam 26 misji podzielonych na trzy kampanie oraz całkiem sporo map do trybu multiplayer. To oczywiście nie wszystko. Akcja gry rozgrywa się na nowych planetach = nowe scenerie!! Oprócz tego każda z ras otrzymała po dwie nowe jednostki. Jedną powietrzną, która strzela tylko do latających oraz drugą - naziemną. I tak Zergowie otrzymali Devourery i



Z dobrodziejstw trybu multiplayer możemy skorzystać w czterech przypadkach. Gdy jesteśmy podłączeni do sieci lokalnej, gdy mamy modem, gdy zaprosimy kumpli z komputerami i połączymy je kablem szeregowym (czy równoległym, nigdy nie pamiętam :)), bądź gdy mamy dostęp do Internetu, możemy dołączyć się do walki na battle necie. Szczególnie mówiąc najlepszym rozwiązaniem jest sieć lokalna (przez karty sieciowe) i battle.net (tu jedyną przeszkodą mogą być wysokie rachunki za telefon :)). Osobiście najwięcej czasu spędziłem grając wraz z kolegami w sieci lokalnej. To dopiero jest zabawa. Można zawierać sojusze (i łamać:)), ma się nieograniczone pole do popisu. Właśnie wtedy dowiadujesz się czy potrafisz grać czy też musisz jeszcze dużo pocwiczyć. Podczas wieloosobowej rozgrywki naprawdę czujesz jak wzrasta poziom adrenaliny. To nie to co gra z komputerem. Tu niczego nie możesz być pewien. Zrobisz wjazd do bazy jednemu z przeciwników, zostawiając swoją bazę niechronioną? Sprobuj. Nie masz już do czego wracać. Twoją bazą zajął się właśnie inny z kolegów. W sieci naprawdę można grać godzinami i dobanami (pozdrawiam czerwonookich:)). A mnogość taktyk sprawia, że zabawa się nie nudzi.

Na początku 1999 roku ukazał się dodatek do StarCraft'a pod tytułem Brood War. Cała fabuła gry powiązana jest z osobą Kerrigan. Zdradzona przez swoich współbraci, przyjęta przez wrogów. Tak w dużym skrócie można by przedsta-

Lurkery, Protoski Dark Templarowie (dwa = Dark Archon) i Corsair'e, a Teranie Medyków i Valkyrie. Wszystko to wniosło nieco świeżości do zasiedzonego już nieco StarCrafta.

Przyszła więc czas na podsumowanie. W chwili gdy piszę te słowa minęły już prawie dwa lata od czasu gdy ukazał się StarCraft i ponad rok kiedy było nam

dane ujrzeć Brood War. Wyraźnie widac, że gra "dożywa" już swoich lat. Nie twierdę, że nie jest już atrakcyjna, bo nadal zjada konkurencję na śniadanie. Uważam jedynie, że powinna pomalu zejść z piedestału by dać do zrozumienia twórcom, że gracze niecierpliwie oczekują StarCrafta 2. A oczekują :)

Producent: Blizzard
Dystrybutor: Sierra

Internet: www.blizzard.com
Wymagania: 486, 8 MB Ram, DOS/Win, CDx4

Akcelerator: Niepotrzebny

Fallout 2

SOLUCJA

Łukasz "Oiolosse"
Chmielewski

Część 2

NCR

Dodatkowe:

Robodog - cyberpies, który może przyłączyć się do drużyny.

HPs: 97

Skill: Unarmed

Carring: —

Melee Damage: 10

APs: 9

Armor: nie

RAIDERS - Kryjówka Raidersów nekających okoliczne osady. Zabicie ich może być problemem dla niedoświadczonego gracza. Jeżeli nie czujesz się na siłach, przyda Ci się dobra broń snajperska i dużo czasu.

VAULT 15 - Opuszczony schron znany nam z pierwszej części gry, teraz będący pod panowaniem grupy pod dowództwem Dariana.

Zadanie: Odnaleźć Chrissy - "Rescue Chrissy"

Kto: Rebecca

Ile: 2500 exp.

Chrissy jest w domu na wschodzie.

Zadanie: Zabić Dariona - "Kill Darion" + "Complete Deal with NCR" + "Give Spy Holodisk to authority in NCR"

Kto: Twoja dobra wola

Ile: 6000 exp.

Darion znajduje się na najniższym poziomie Vaulta. Jest nieźle uzbrojony, a ponadto otacza go wielu sprzymierzeńców. Jeżeli dysponujemy wysokim współczynnikiem Science z terminala znajdującego się na tym samym piętrze, możemy wyciągnąć informacje o szpiegu w NCR. Ponadto znajduje się tam mapa, dzięki której poznamy lokalizację Vaulta 13.

VAULT 13 - Tu wszystko się zaczęło. To właśnie z tego Vaulta wyszedł bohater pierwszej części Fallouta. Teraz zamieszkany przez inteligentne DeathClawy.

Zadanie: Zdobyć Voice Recognition Module - "Fix the Vault 13 Computer"

Kto: Gruthar

Ile: GECK

Voice Recognition Module odnaleźć można w kilku miejscach. Po pierwsze: jest na trzecim poziomie schronu w Vault City. Jeżeli jednak nie mamy czasu na dłuższą podróż lub miejsce to jest niedostępne z jakiegoś innego względu, to pozostaje nam kupić Voice Recognition Module w New Reno Arms. Cena wynosi 3000 \$, chociaż przy wysokim speech może spaść nawet o połowę.

Jeżeli jednak z jakiegoś względu nie możesz zdobyć Voice Recognition Module lub po prostu nie odpowiada Ci współpraca z DeathClawami, zawsze możesz beczelnie ukraść GECKa. Znajduje się w szafce na ostatnim poziomie schronu.

Dodatkowe:

Goris - NPC, DeathClaw, który może przyłączyć się do drużyny. Znajduje się na najniższym poziomie Vaulta. Chodzi ubrany w płaszcz, który zrzuca tylko podczas walki.

HPs: 125

Skill: Unarmed (walczy wyłącznie pazurami)

Carring: 225 (świetny tragarz)

Melee Damage: 23

APs: 11

Armor: Nie

MILITARY BASE - Baza wojskowa, również znana nam z części pierwszej. Była jednym z przyczółków mutantów, co stało się pretekstem do wysadzenia jej w powietrze przez Bohatera Fallouta 1. Jak się okazuje, baza nadal jest zamieszka... Aby wejść do niej, musisz wykorzystać wagonik górniczy. Po przymocowaniu do niego metalowego pręta, należy użyć na nim laski dynamitu, a następnie całą konstrukcję popchnąć w kierunku zaszypanego wejścia. Gdy jesteś już w środku, musisz naprawić generator, dzięki któremu zadziała winda. Na ostatnim poziomie schronu znajduje się Melchior: "Mutant-czarodziej". Należy zabić go jak najszybciej (chyba, że zależy Ci na zdobyciu dużej ilości punktów doświadczenia), gdyż z każdą turą sprowadza do siebie swoich pobratymców. Na trzecim poziomie w jednej z szafek odnaleźć możesz Green Memory Module, który przyda się w siedzibie Brotherhood of Steel w San Francisco. Mapę do tego miasta odnaleźć możesz w namiocie na powierzchni.

SIERRA ARMY DEPOT - Zautomatyzowana baza wojskowa działająca nieprzerwanie od Drugiej Wojny Światowej. Jeżeli chcesz ją zwiedzić, musisz bardzo uważać na zabezpieczenia: uruchomienie alarmu doprowadzi do uruchomienia bardzo wielu strażników. Już na samym początku przyjdzie Ci się zmierzyć z sześcioma wieżyczkami. Drzwi prowadzące do bazy należy zniszczyć przy pomocy salwy z Howitzera - pocisk do niego znajdziesz w pomieszczeniu obok. Sam motyw Howitzera jest nawiązaniem do prawdziwej "First Post Nuclear Game", czyli Wastland - gry będącej przodkiem Fallouta, również wywodzącej się ze stajni Interplay'a. Tam również bohater mógł

użyć Howitzera do niszczenia budynków. Kiedy będziesz już w środku, przeszukaj wszystkie szafki. W jednej w nich znajdziesz kartkę z szyfrem do komputera, w innej Yellow Memory Module, który przyda się w siedzibie Brotherhood of Steel w San Francisco. Do korzystania z terminali niezbędny jest wysoki współczynnik Science - każda nieudana próba skończy się uruchomieniem alarmu. Zabezpieczenia da się wyłączyć za pomocą uruchomienia programu diagnostycznego. W kolejnych szafkach odnajdziesz wiele ciekawych przedmiotów - wszystkie będą Ci potrzebne. Do uruchomienia windy potrzebne jest oko, które znajdziesz na tym poziomie. Aby wyłączyć pola siłowe, należy używać umiejętności Repair na jego generatorach. Tu również należy uważać i często zapisywać stan gry - trzy nieudane próby skończą się uruchomieniem alarmu. Na poziomie trzecim nie należy dotykać komputera, tylko odnaleźć kolejne oko otwierające drogę do poziomu czwartego. Komputer kierujący bazą o nazwie Skynet (skądinąd jest to nazwa obdarzonego inteligencją komputera będącego sprawcą wojny atomowej znanego nam z filmu Terminator II) wyzna Ci, że chce opuścić to miejsce. Ażeby mu pomóc, musisz znaleźć niekompletnego robota, silnik (zdobędziesz go wywołując alarm na pierwszym poziomie i pokonując kilka słabszych robotów), mózg (Bardzo ważny element, skynet złoży zamówienie na ludzki mózg, możesz jednak użyć jakiegoś innego.) oraz część biologiczną, którą już masz. Silnik, mózg i część biologiczną należy zamontować w robocie. Najtrudniejsze będzie to w przypadku mózgu: niezbędny wysoki współczynnik Science. Całość należy uruchomić po zamontowaniu części z pobliskiego terminala. Robot ten z chęcią przyłączy się do drużyny. Jego statystyki zależne będą od zamontowanego w nim mózgu.

SAN FRANCISCO - Najbardziej znane miasto "występujące" w Falloucie 2. W 2242 roku jest to duża osada w 90% zamieszkała przez Chińczyków - potomków rozbitek z łodzi podwodnej wyrzuconej na brzeg zatoki San Francisco podczas wojny w 2077 roku. Obejmuje raczej dzisiejsze tereny San Jose i Sunnyvale niż San Francisco. Jest miastem w którym bazę swą mają Hubologisci i Brotherhood of Steel.

Zadanie: zdobyć plany Vertbird'a "The Hubologists need plans for a vertibird from Navarro" + "Steal the vertibird plans from the Shi" + "The Shi need

plans for a vertibird from Navarro" + "Get the vertibird plans for the Brotherhood of Steel"

Kto: Brotherhood of Steel i Ken Lee

Ile: łącznie prawie 30000 exp. + możliwość korzystania z komputera w bazie Brotherhood of Steel. Najlepszy pod tym względem Quest w Falloucie 2.

Waga: ***

Jedno zadanie składające się z kilku mniejszych. W poniższym opisie dostarczam "tylko" plany Imperium i Brotherhood of Steel.

Plany Vertbird'a znajdują się w Navarro. Do bazy tej najlepiej udać się samemu (drużynę można zostawić w San Francisco), nie wchodzić przez wejście główne, ale przez te ukryte pod podłogą baraku. W jednej z szafek odnajdziesz Combat Armor. Załóż go, jeżeli jeszcze nie masz go na sobie. Dzięki temu, żołnierze przebywający w bazie uznają Cię za jednego ze swoich. Kiedy wyjdiesz na powierzchnię musisz uważać na sierżanta: możesz natknąć się na niego tylko 2 razy - za trzecim zostaniesz zdemaskowany. Aby zdobyć plany, porozmawiaj z Raulem, a następnie z Quincy'm. Temu drugiemu powiedz, że przysłał Cię Raul. Plany leżą w jednej z szafek. Za ich odnalezienie dostaniesz 3500 punktów doświadczenia. Kolejne 20000 punktów otrzymasz po dostarczeniu planów do Brotherhood of Steel, które zrobi sobie kopie a Tobie wręczy oryginał, który należy przekazać doktorowi Wong - 5000 exp.

Zadanie: Zabić przywódcę Hubologistów Ahs-9 - "Kill the AHS-9"

Kto: Ken Lee

Ile: 5000 exp. + możliwość rozmowy z cesarzem

Waga: **

Zadanie wymagające dużej siły ognia. Należy zabić Ahs-9 a, co się z tym wiąże, również jego pobratymców.

Zadanie: Zabić Imperatora Shi - "Kill the Shi Emperor"

Kto: Ahs-9

Ile: ?

Waga: *

zadanie niewykonalne. Ahs-9 nie wie, że Imperator jest komputerem.

Zadanie: Odnaleźć "najmilszą" Badgera - "Find Badger's girlfriend in the hold below the ship"

Kto: Badger

Ile: 5000 exp. (ilość symboliczna - podczas wykonywania zadania zdobędziesz o wiele więcej) + pomoc Badgera w kolejnym zadaniu

Waga: ***

Kobieta znajduje się na najniższym poziomie tankowca. Otacza ją mnóstwo Alienów - dość wymagających przeciwników (za zabicie jednego zdobędziesz więcej punktów doświadczenia niż za wypełnienie całego zadania).

Zadanie: Zdobyć paliwo do tankowca - "The tanker needs fuel"

Kto: Kapitan

Ile: 5000 exp.

Waga: ****

Do tego zadania niezbędna jest pomoc Badgera. Wfámie się on do sieci Imperium Shi i zamówi to, co trzeba.

Zadanie: Znaleźć FOB'a - "You need to use a FOB to access the navigation computer" + "Retrieve the FOB from the base Commander"

Kto: Kapitan

Ile: możliwość dalszej gry

Waga: ****

FOB znajduje się w podziemnej części Navarro, w pokoju komandora. Można zdobyć go dzięki umiejętnie poprowadzonej konwersacji (wysoki speech) lub zabijając komandora i jego świtę (dużo siły + wysoki lockpick - FOB jest zamknięty w szafce).

Zadanie: Znaleźć części nawigacyjne NavComp - "The navigation computer needs the NavComp part to work"

Kto: Kapitan

Ile: możliwość dalszej gry

Waga: ****

Część, która jest niezbędna kapitanowi, znajduje się w Vaultie 13.

Zadanie: Ulepszyć Power Armor - "Get some hardened power armor from Crockett"

Kto: Crockett

Ile: Ulepszony Power Armor

Waga: *

Pancerz ulepszy zleceniodawca zadania za odpowiednią zapłatą: 10000\$.

Zadanie: Zwyciężyć Lo Pan'a w walce wręcz - "The Dragon wants you to take out Lo Pan - hand to hand"

Kto: Dragon

Ile: 1000 exp.

Waga: *

Przyda się wysoki współczynnik unarmed i trening z Dragonem.

Zadanie: Zwyciężyć Dragona, najlepiej w walce wręcz - "Lo Pan wants you to take out the Dragon - hand to hand, if possible"

Kto: Lo Pan

Ile: 1000 exp.

Waga: *

Podobnie jak w zadaniu powyżej.

Dodatkowe:

Brotherhood of Steel - Po zdobyciu dla nich planów Vertbirda możesz korzystać z komputera medycznego podwyższającego statystyki.

NAVARRO - Tajna baza wojskowa.

Zadanie: Załatwić sprawę Xarna - "Deal with the deathclaw"

Kto: Xarn

Ile: 2500 exp.

Waga: **

Xarn jest deathclawem uwięzionym przez Doktora Schrebera. Doktora należy wyeliminować i zabrać mu kartę-kłuczek do celi. Schreber znajduje się w dzwinkoszczelnym pokoju - nie możesz pozwolić, aby dobiegł do drzwi.

Zadanie: Naprawić K9 - "Fix K9"

Kto: K9

Ile: 3500 exp. + nowy członek drużyny

Waga: **

Część potrzebna do naprawy to Motivation Unit. Znajduje się w hangarze na powierzchni. Wystarczy odpowiednio porozmawiać z mechanikiem a pozwoli on

na przeszukanie szafek. K9 (imię cyberpasa z filmu pod takim samym tytułem) przyłączy się do drużyny. Jego statystyki to:

ENKLAWA - Platforma wiertnicza, główna przyczyna wojny z 2077 roku. Tymczasowa siedziba głowy państwa. Twoi współplemieńcy znajdują się na poziomie niższym od tego, na którym wysiadasz z tankowca. Prezydent Stanów Zjednoczonych ma przy sobie kartę, która przyda się podczas Twojej misji. Tu bowiem czeka Cię najcięższa walka. Kiedy uruchomisz już odliczanie (zwykłym ładunkiem wybuchowym wysadź komputer kontrolujący chłodzenie w elektrowni) w holu tuż przed wejściem na pokład tankowca natrąfisz na Franka Horigana. Pokonanie go konwencjonalnymi sposobami jest bardzo trudne, nawet dla bardzo dobrej postaci. Dlatego też najrozsądniejszym posunięciem będzie włamanie się (przy pomocy wspomnianej już karty prezydenta) do sieci Enklawy i zmniejszenie celu robotów otaczających rywa. Przyda się również przekonać Sierżanta Granite, aby pomógł Ci w walce (wymagany wysoki procent speech). Teraz konfrontacja z Horiganem będzie o wiele prostsza, co nie oznacza, że nie wymagająca od Ciebie dużej siły ognia. Sierżant i jego ludzie zginą od razu podobnie jak kilka robotów. Gdy Frank padnie martwy, należy przeszukać jego ciało i zabrać klucz otwierający drzwi.

KONIEC

...choć nie do końca. Po wyświetleniu się zakończenia urzyszy pytanie "czy chcesz grać dalej". Nie muszę chyba mówić którą opcję wybrać.

RZECZY, KTÓRE ROBISZ W PÓŁNOCNEJ KALIFORNI PO ZAKOŃCZENIU GRY

1. FALLOUT 2 HINTBOOK - Idź do New Reno i porozmawiaj z księdzem. Otrzymasz baaaaardzo ciekawą książkę.
2. CIEKAWE DIALOGI - w każdym mieście ludzie zaczną zwracać na Ciebie uwagę i wypowiadać bardzo ciekawe teksty. Polecam New Reno.
3. VAULT CITY - Użyj terminalu bibliotecznego i głównego w Vaultie 8.
4. T-Ray - W New Reno. Zrobi cuda z Twoim samochodem.

INNI NPC'e - czyli postaci, które mogą się do Ciebie przyłączyć.

1. Dogmeat - znany nam z części pierwszej Fallouta. Odnaleźć go można w "Cafe of Broken Dreams" - kafejce, którą przy wysokim współczynniku LUCK spotkamy "gdzieś w pustkowiu". Będzie nam pomagał w obrębie tej lokacji.

HPs: 98

Skill: Unarmed

Carring: —

Melee Damage: 14

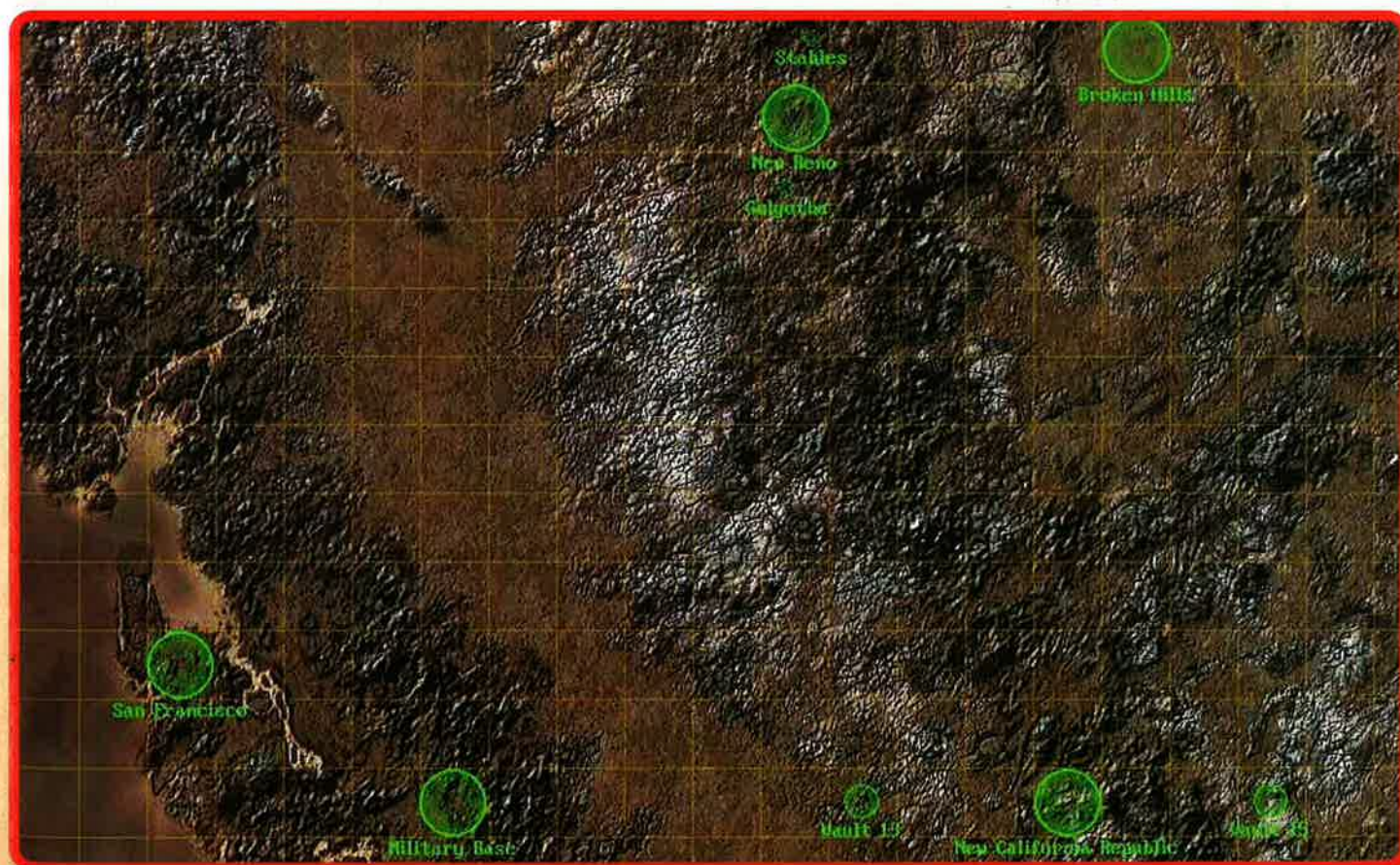
APs: 15

Armor: Nie

2. Pies przynoszący pecha czyli, jak mawiają Rosjanie, Sobaka Nieudaczka. Odnaleźć go możesz, podobnie jak Dogmeata "gdzieś na pustkowiu". Twoja statystyka LUCK spadnie do 2. Póki psina będzie przy Tobie, możesz nie liczyć na celne strzały, trafienia krytyczne i temu podobne. Spodziewaj się raczej, że broń będzie wybuchać Ci w rękach lub, że sam się postrzelisz. □

Od redakcji:

Alternatywną solucję do Fallouta 2 (110 KB!) znajdziecie w Action Magu [na CD].



FreeNet i IRC bez restrykcji...

Czyli krótkie kazanie na temat: "Jak zdobyć wiele małym kosztem"

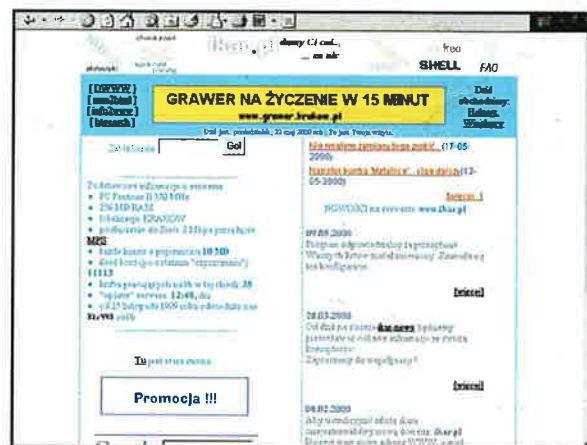
Gdzie się tylko człowiek nie ruszy, bombardowany jest ze wszystkich stron kuszącymi hasłami zachęcającymi go do skorzystania z usług danej firmy. Bardzo często słyszymy też, iż ktoś oferuje nam coś zupełnie "za darmo". Jednak zazwyczaj pod takimi hasłami znajdują się starannie przygotowane na klienta pułapki... Co więc kryje się pod tajemniczym hasłem FreeNet?

Błyskawic Sławek "Raziel"

Zacznijmy od początku. Co to jest FreeNet? Otóż takim mianem określamy kogoś, kto udostępnia nam internetowe usługi (skrzynki pocztowe, strony WWW itp.) za friko. FreeNet to także nazwa firmy, która podjęła się właśnie takiego wyzwania. Gdyby jednak była ona jak wszystkie inne, z pewnością ten artykuł od razu trafiłby do kosza. Pora więc powiedzieć coś bliżej na ten temat...

Główną usługą, która przyciąga ludzi do tego serwisu jest udostępnianie przez nią ZA DARMO kont shellowych o pojemności 10 MB. No dobra, ale każdy początkujący internauta powie: "przecież na innym serwerze mam o wiele większe konto". Tak, może to i racja, ale nam nie chodzi tutaj wyłącznie o możliwość korzystania ze skrzynki pocztowej, do tego bowiem nadaje się niemalże każde konto. Nam chodzi o konto wyjątkowe - shellowe. "A co mi daje shell?" - zapyta znowu taki nowicjusz. Odpowiedź jest prosta - dzięki shellowi możemy zalogować się na serwer używając Telnetu, a co z tego wynika jesteśmy w stanie prowadzić zdalną pracę z serwerem. Shell jest to bowiem specjalny program, który tłumaczy wydawane przez nas polecenia na język jądra systemu. Jeśli chcecie wiedzieć coś więcej na ten temat, zerknijcie na specjalną stronę F.A.Q. FreeNet'a - www.free.net.pl/~commandos (wbrew pozorom nie ma ona nic wspólnego z komandosami :)). OKI. Powiedzieliśmy sobie już trochę o samym koncie, pora więc przejść do bardziej praktycznych przykładów. Wienc zaczynamy!

IRC bez restrykcji [+r] - Na początek omówię właśnie tę, nie da się ukryć, największą "fajkę" oferowaną przez serwis FreeNet. Dla tych, którzy nie czytali jeszcze mojego artykułu z CDA 6/2000 i nie wiedzą co to restrykcja, przypomnę: jeśli korzystając z sieci IRC mamy nałożony na siebie atrybut "+r" to możemy zapomnieć o wszelkich korzyściach płynących z posiadania OP-a... Nie możemy kopać, banować, zmieniać topic'u itd. Chcesz wiedzieć, jak uniknąć restrykcji? Nic prostszego. Wystarczy tylko że założysz na serwerze FreeNet'a wyżej opisane konto shellowe. W tym celu wejdź na stronę internetową tegoż właśnie serwisu (jej adres to: www.free.net.pl), a następnie w lewym górnym rogu (czyli w polu "nowe konto") wprowadź swoje imię i nazwisko oraz wybrany login, który chciałbyś mieć. Jeśli wpisana nazwa konta będzie wolna, dostaniesz się do formularza, który teraz musisz



wypełnić. I tu panowie (a może i panie? :)) z FreeNet'a postawili małe zabezpieczenie. Jeśli zaczniemy wpisywać w pola formularza jakieś bzdury, to od razu zostaniemy upomnieni przez serwer (np. jeśli w polu "data urodzenia" nic nie wpisujemy, ujrzymy komunikat w stylu "nieprawidłowa data urodzenia: ciebie nie ma" :)). Gdy już wyślesz poprawnie wypełniony formularz, po niedługim czasie powinno zostać założone twoje konto shellowe. Teraz możesz już przystąpić do konfiguracji swojego programu do IRC'owania tak, aby poprawnie logował cię do sieci IRC. Ja akurat podam, jak tego dokonać na przykładzie coraz popularniejszego ostatnio programu mIRC. A więc uruchom go! W oknie "mIRC options" przejdź do zakładki "Connect" -> "Ident". Tam zaznacz opcję "Enable Ident server" i wprowadź w polu "User ID" login twojego konta na serwerze FreeNet. W polu niżej wpisz słowo UNIX. Teraz przejdź do głównego menu zakładki "Connect" i tam kliknij przycisk "Add" i w nowym oknie wpisz w odpowiednich polach: w "Description" - np. FreeNet; w "IRC Server" - free.net.pl; w "Port(s)" - 6667; a w "Password" - hasło do skrzynki na serwerze. Kliknij przycisk "Add". Tutaj w polu "E-mail adress" wpisz adres twojego konta z FreeNet'a, wcisnij "Connect to IRC server" i odlatuj! :) Tak się jednak składa, że ten sposób pozbywania się restrykcji często "nawala" i koniecznym staje się skorzystanie z drugiej, mniej wygodnej metody... a mianowicie z "usług" Telnetu. Każdy użytkownik Winzgrozy... eee... to znaczy łindofsa :) ma na swoim komputerze taki właśnie programik. Aby z niego skorzystać, kliknij "Start" -> "Uruchom..." z windowsowego paska i w okienku poleceń wpisz: [telnet free.net.pl](http://telnet.free.net.pl), naciśnij ENTER i poczekaj, aż zgłosi się serwer. Zostaniesz wtedy poproszony kolejno o login i hasło dostępu do twojego shella. Po prawidłowym ich wprowadzeniu, będziesz musiał chwilę odczekać, aż pojawi się tzw. znak zachęty. Teraz wpisz: IRC -d. Zostaniesz zalogowany do sieci IRC. Jak zapewne zauważysz, Telnet nie ma żadnego "superwygodnego" interfejsu - będziesz więc musiał posługiwać się czystym kodem ASCII (jak to dumnie brzmi!). O IRC'u bez restrykcji to na razie tyle (czytajcie dalej, tam jeszcze COŚ na ten temat jest :)), więc przejdźmy do kolejnych atrakcji serwisu FreeNet.



Zakładamy własny kanał IRC...



Każdy z nas będąc IRC-maniakiem :) ma na IRC'u swoje ulubione kanały, które regularnie odwiedza. Zazwyczaj w takich miejscach stoi wiele botów, aby utrzymać porządek i zapobiec takeoverom. Często też bierze nas chęć, aby choć na chwilę zająć kanałem. Wtedy też zaczynamy kombinować - podlizujemy się OPom (BOTom też :) i ładnie prosimy o "matpkę". Zazwyczaj nasze zmagania kończą się k-OPem, a w najgorszym wypadku - dożywotnim banem. Dlatego też w dzisiejszym artykule z serii "Vademecum IRC-maniaka..." znajdziecie opis, jak stać się właścicielem jakiegoś kanału na IRC...

Błyska! Sławek "Raziel"

Aby nie było później nieporozumień - już na początek mówię, że nie będę Was uczył "jak zrobić takeover" (słowniczek pojęć jak zwykle na końcu), lecz jak "wybudować" od podstaw swój własny, wymarzony kanał. Na początek może kilka zdań, co będzie nam potrzebne do działań. A więc... Chyba najważniejszą rzeczą, bez której się nie obejdzie jest konto shellowe. Dzięki niemu: po pierwsze - pozbedziemy się restrykcji; po drugie - stworzymy boty. Jeśli więc takiego konta nie posiadasz, będziesz musiał je złożyć. Jak? I tu pojawia się problem... Praktycznie najlepszym wyjściem jest tu udać się do najbliższego usługodawcy, który takowe konta oferuje. Istnieje także drugie rozwiązanie takiej sytuacji - znaleźć na IRCu kogoś, kto postawi nam gotowe boty od ręki. Jednak decydując się na taki krok, musimy być pewni, że wybrany współnik jest "pewny", tj. nie zabierze nam kanału. Dobra, myślę, że możemy już przejść do części "praktycznej".

UWAGA, UWAGA! Stawianie na IRCu botów bez pozwolenia admina na większości polskich serwerów jest NIELEGALNE! Pamiętaj o tym!

Boty zapewnione już mamy. Pora więc zastanowić się nad nazwą naszego kanału. Wbrew pozorom nie jest to sprawa na kilka minut.

Po pierwsze - warto zastanowić się, czy kanał ma być tematyczny (np. #paintball-pl) czy też nie (np. #bicz). Po drugie - najlepiej nie stosować żadnych długich nazw typu #cdatosupergazeta, ani "zakręconych" angielszczyzną (o ruskich nazwach nawet nie wspominam :)), bo nikomu nie będzie się chciało takich nazw wpisywać. Najlepiej jest wybrać nazwę krótką, sensowną, łatwą do wpisania, tak jak #bicz :). Gdy już takową wymyślimy, zakładamy na wybranym kanale boty. Uwaga! Może okazać się, że kanał o wymyślonej przez nas nazwie jest już przez kogoś zajęty, wtedy zmuszeni będziemy wymyślić inny "identyfikator" :).

Botki są, pierwszy krok już za nami. Teraz oczywiście musimy dobrze skonfigurować wprowadzone botki (spis komend botów znajdziecie w CDA 5/2000). Hmm... Zapytacie pewnie "co to znaczy skonfigurować DOBRZE?". Z własnego doświadczenia wiem, że aby kanał był bezpiecz-

ny wcale nie wystarczy dopisać parę zaufanych hostów do listy autoop i zapewnić stałych bywalców z @. Nie, nie! Nic bardziej mylnego! Oto kilka moich uwag i spostrzeżeń w tej sprawie:

- nałóż na bota atrybut "+BITCH" [.chanset #kanał +bitch] - Tym samym niemożliwe stanie się posiadanie OPa przez obcą osobę (niedopisaną do userlisty). Jest to o tyle ważne, iż w przypadku gdy ktoś próbuje zrobić nam takeovera i (odpuścić puk..., puk...) dostanie OPa - bot natychmiast mu go zabierze. Ufff...

- nałóż na bota atrybut "+REVENGE" [.chanset #kanał +revenge] - Kolejna ważna opcja, szczególnie przydatna gdy boty są ze sobą "połączone" w botnetcie. Zapytacie pewnie "po co to?". Wyobraźmy sobie (spokojnie, TYLKO wyobraźmy :)), że wróg takeover-maniak dostaje OPa, a boty mu go nie zabiorą (ups... jakieś niedopatrzanie...) a ten zacznie wszystkich po kolei deopować albo kick-ować (sytuacja krytyczna - ALARM!) i... jesssst! Udało się! Tak, to bot z atrybutem "+revenge" zabiera mu OPa. Tak to właśnie działa :). Kanał uratowany!

- załóż kilka botów na jednym kanale (i stwórz botnet) - Tak, tak! I to najlepiej każdy bocić z innego serwera. Bowiem w innym wypadku, gdy nadejdzie split - na kanale nie pozostanie NIKT, a jeśli już nawet ktoś będzie - to pewnie wróg (takeover-maniak - jak ja to nazywam) i po naszym kanale.

- nie za dużo OPów - Właśnie, OPy dawaj tylko ludziom zaufanym na 100% (choć jak ktoś jest na 99,(9)% to też możesz dać :)). Bowiem w innym wypadku możesz liczyć się z tym, iż nasz współnik "przekaze" kanał jakiemuś innemu "kumplowi", albo zostawi go sobie samemu na własność.

Hmmm... zdawałoby się, że to już koniec. A jednak nie! Przydałoby się przecież zapewnić sobie AutoOPa na naszym kanale. I tu zaczynają się schody. Otóż, jeśli jesteś "szczęśliwym" posiadaczem modemu i klientem "szanownej" tepsy to niestety będę musiał Cię zasmucić, że będziesz miał z tym problemy. Na szczęście z każdej sytuacji jest wyjście. Akurat

Warto zobaczyć

Oto kilka ciekawych adresów, które warto odwiedzić, aby wiedzieć więcej :).

<http://irc.lq.pl>
<http://pomoc.irc.pl>
<http://www.irc.intertele.pl>
<http://www.olimp.kki.pl>
<http://ving.edunet.pl/~egudrop>

Za adresiki dziękuję Markowi "Marco" P. :)



w tym wypadku najlepszym rozwiązaniem jest... założenie konta shellowego. Artykuł na ten temat powinien znajdować się w tym CDA. Ale powiedzmy sobie o tym w dużym skrócie. Jeśli nie masz ochoty szukać usługodawców, którzy mogliby Ci pomóc - możesz założyć sobie shella na jednym z polskich serwerów. Oto dwa adresy, pod którymi znajdziesz gratisowe shelle: www.free.net.pl i ikar.mps.com.pl. Dalej działajcie sami - przy pomocy telnetu i mIRC'a. Dobra, mamy już sposób na restrykcję ale to jeszcze nie wszystko. Pamiętajcie, iż łącząc się z siecią IRC poprzez któryś z serwerów typu warszawa.irc.pl każdorazowo przyznawany jest nam inny host (swego rodzaju identyfikator na IRC). Jak temu zapobiec? Otóż trzeba skorzystać z założonego shella - łącząc się z niego z siecią IRC otrzymujemy stałego hosta, zależnego od logina naszego konta. Dla przykładu - we FreeNecie wygląda on tak: login@free.net.pl a w Ikarze: login@ikar.mps.krakow.pl. Pamiętajcie, aby autoopy zakładać właśnie na ściśle określone hosty a nie np. na ksywki. Dobra, myślę, że sobie z tym poradzicie, a jeśli nie - to poszukajcie mnie na kanale #bicz i śmiało pytajcie :).

Część praktyczna skończona! Myślę, że choć troszkę przybliżyłem Wam temat zakładania własnego kanału. Jednak od razu ostrzegam Was, że jeśli będziecie chcieli "czynnie" uczestniczyć w jego "życiu" - przygotujcie się na 100% większe rachunki :).

SŁOWNICZEK:

Konto shellowe - każdy posiadacz shella otrzymuje możliwość zdalnej pracy na serwerze usługodawcy. Bardzo często też konto takie umożliwia nam korzystanie z IRC'a bez restrykcji i stawianie botów. O ile do tego pierwszego nadaje się większość shelli (nawet tych darmowych) o tyle do drugiego przystosowane są nieliczne (przeważnie płatne). Sam shell jest programem, który tłumaczy wydawane przez nas polecenia na język systemu.

Takeover - najprościej mówiąc, jest to przejście kanału przez niepożądaną osobę. Najczęstszymi przyczynami takeoverów są: split, źle skonfigurowane boty oraz bezmyślność ludzka... Jeśli kiedykolwiek próbowałeś zrobić takeovera, to lepiej porządnie się nad sobą zastanów. Zobacz, że przecież po drugiej stronie linii jest także CZŁOWIEK - tak samo myślący i obdarowany uczuciami jak ty. Pomyśl więc najpierw, jak poczułbyś się ty, gdyby ktoś obcy zrobił takeovera Twojego kanału...

Pora na... POLECANE KANAŁY:

#bicz - Co tu długo mówić... nic nie powiem, bo to byłaby poniekąd autoreklama :). Sami zajrzyjcie i zobaczcie! Kontakt dla zainteresowanych: pascal@silvershark.com.pl. Oficjalna strona kanału #bicz - www.bicz.prv.pl.

#paintball-pl - Pierwszy oficjalny kanał IRC wrocławskiego klubu paintballowego. Można spotkać tam naprawdę wielu znanych "paintballowych" graczy, którzy chętnie pomogą Wam w rozpoczęciu uprawiania tego antywojennego sportu. Także i ja tam często bywam (gdyż wspólnie z bratem - jesteśmy założycielami tego kanału :P). Serdecznie zapraszam! Oficjalna strona kanału #paintball-pl - www.paintball-pl.prv.pl.

Uważam, że dwa wyżej podane przeze mnie kanały nie mają żadnej konkurencji - są NAJLEPSZYMI NA ŚWIECIE. Po prostu każdy kto choć raz tam wejdzie - NIGDY nie wyjdzie :).

A teraz - AKRONIMY, czyli dziwnie ułożone literki, które można spotkać na IRC :):

AFAICT - As Far As I Can Recall - o ile sobie przypominę
BTW - By The Way - a tak w ogóle
CYA, CU - See You - do zobaczenia
FAQ - Frequently Asked Question - najczęściej zadawane pytania
FYI - For You Information - dla Twojej informacji
GR8 - Great - wspaniale
QL - Cool - j.w.

OK - Oll Korrekt - wszystko w porządku

RE - Hi Again - witam ponownie

THX, TNX - Thanks - dzięki

TIA - Thanks In Advence - dzięki z góry

To tylko seria najczęściej spotykanych AKRONIMÓW. W rzeczywistości jest ich ogromna masa, lecz nie wszystkie one są spotykane na polskich kanałach...

I może tak na koniec - coś do przemyślenia dla Was. A mianowicie...

10 PRZYKAZAŃ DOBREGO IRCOWNIKA:

1. Używaj IRC'a z rozwagą i ostrożnością.
2. Nie używaj IRC'a, aby szkodzić innym.
3. Nie zakłócaj ircowania innym. Zawsze możesz trafić na silniejszego (bardziej doświadczonego).
4. Masz prawo do posiadania i wyrażania swoich poglądów; pamiętaj jednak, że inni mają DOKŁADNIE TAKIE SAMO PRAWO - szanuj to.
5. Zanim coś wyślesz, przemyśl to. Myśl o konsekwencjach. Pamiętaj, tak Cię widzą jak piszesz.
6. IRC'a nie wymyślono po to, abyś odreagował swoje frustracje - nie wszyscy mają ochotę służyć za "chłopców do bicia".
7. Pomóż ludziom, którzy właśnie zaczynają swoją przygodę z IRCem - Ty też kiedyś zaczynałeś!
8. Używaj IRC'a, aby zdobywać przyjaciół, nie wrogów.
9. Pamiętaj, że po drugiej stronie drutu jest także myślący i czujący człowiek. Tak jak Ty.
10. Baw się i daj bawić się innym!

Powyższy "kodeks" dobrego IRCownika znalazłem na jednej ze stron poświęconych mIRCowi - adresu niestety nie pamiętam, lecz autora witryny - tak. Jest nim Tomaj :). Tam także znajduje się obszerna netykieta, którą naprawdę warto przeczytać.

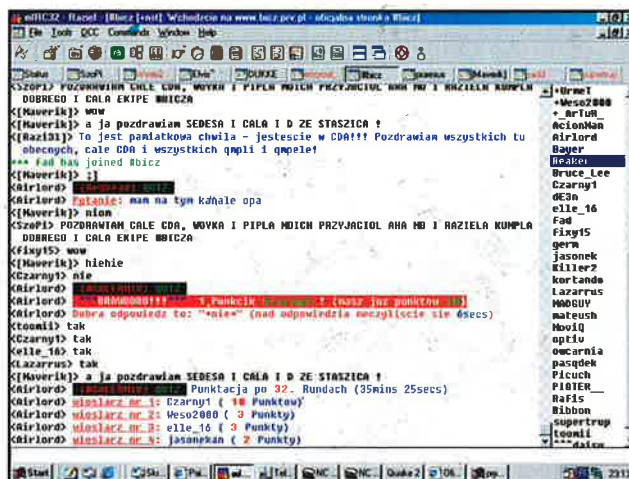
Aha, by mi wyleciało z głowy! Muszę Wam przedstawić jeszcze jedną IRC'ową "mordkę", która śniła mi się (i nie tylko mi :)) po nocach. A więc...

:P - ładny język, nie? :)
 Może jeszcze jedna?
 :] - "apgrejtowana" buźka

No cóż... Tak właśnie szybko dobiegł do końca drugi już odcinek z serii "Jak stać się prezesem kuli ziemskiej" :). Mam nadzieję, iż dzięki mnie staliście się już całkowitymi IRC-maniakami :P (tak jak ja!). Hmm... A może zżera Was ciekawość, co w następnym odcinku? No dobra, nie będę tajemniczy i powiem Wam. Otóż PRAWDOPODOBNIENIE (nie mam co do tego pewności, gdyż być może jakiś inny, fajny temat mi wyskoczy) przedstawię Wam podstawowe elementy programowania (!) w mIRC. A lubicie Pascala? Bo ja tak! A chcielibyście napisać zupełnie własny kwizowy skrypt? Bo ja tak :). No, to poczekajcie troszkę, a w CDA znajdziecie coś na ten temat! A póki co - bywajcie! A może lepiej będzie - na razie(!) Do zobaczenia na IRCu! (na #bicz ma się rozumieć :))

PS. Małe "uaktualnienie" do artykułu "Vademecum IRC-maniaka...". Wiele z podawanych przeze mnie serwerów IRCD już nie istnieje :), tak więc nie zdiwicie się gdy podczas łączenia pojawi się sympatyczny napis "Unable to resolve IRC server"...

PS2. Decus - nawróć się! :]



Wireless LAN2

Kilka miesięcy temu był tekst o utworzeniu sieci lokalnych. Pomyślałeś sobie, że to cool rzecz wydać parę złotych na sprzęt i grać w Kwaka do woli, nie patrząc na biling. Po kilku godzinach jednak uzmysłowiliście sobie, że w promieniu 100 m nie ma nikogo z porównywalnym komputerem. Oczywiście da się zrobić sieć opartą na kablu, ale musi on być grubszy (np. 10base5 do 500 metrów). A więc jego cena też musi być wyższa, a przy 300 m różnica kilkunastu groszy na metr jest spora. Sytuacja bez rozwiązania?

Jakub Kominarczuk



A jednak nie! Ostatnio pojawiają się karty sieciowe wyposażone w interfejs radiowy. Mają one wyjście na antenę, co daje zasięg (w niektórych produktach) 5 km!!! Problem w tym, że kosztuje to majątek ((. Są jednak karty o zasięgu 500m (w wolnej przestrzeni) w cenie około 300 USD + (darth :) VAT 22%. Zaczniemy od tego jak to działa. W świecie istnieją fale elektromagnetyczne. Mówi się o spektrum elektromagnetycznym. Są to wszystkie częstotliwości fal, rozciągających się od 0 Hz do 10 do 20 potęgi Hz. Częstotliwości, np. od 20 do 20 000 Hz są to dźwięki rozpoznawane przez nasze uszy, 914 Mhz to częstotliwość pagerów, 1,8 GHz to druga częstotliwość używana przez GSM, a okolice 1 000 000 000 GHz to fale świetlne. Wyższe częstotliwości zajmują jeszcze promienie X i gamma. Ze względu na to, że wraz ze wzrostem częstotliwości wzrasta również szkodliwość takiego promieniowania, dla celów komunikacyjnych używa się jedynie fal max. gigahercowych (rzędu 2-2,5 GHz). Jednak już te częstotliwości mają zły wpływ na istoty żywe (pasmo mikrofalowe - fale używane przez mikrofalówki do gotowania :), dlatego używa się małych mocy, co zmniejsza, niestety, zasięg sygnału. Używa się takich częstotliwości, gdyż na transmisję z wysokim transferem potrzeba dużą szerokość pasma. Ponieważ dolny zakres spektrum (tak do 1,5 GHz) jest już podzielony przez radia, telewizję i inne, pozostają "górne" częstotliwości. Daje to możliwość uzyskania pasma 26 MHz i transferu rzędu 2mbps (jak łączy stałe z Internetem).

Przechodząc do samej transmisji, przez specyfikę fal radiowych, tylko jedno urządzenie może naraz nadawać na danej częstotliwości. Umożliwia to transmisję (w danej chwili, w jednym paśmie) tylko w jedną stronę. Dlatego, gdy mamy tylko jeden przedział pasma każde dodatkowe urządzenie jest potencjalnym "spowalniającym" sieć. Firmy produkujące komercyjne rozwiązania stosują podział pasma na kilka podpasem, by w przypadku "szczytu" użytkowania sieci nie czekać zbyt długo na zwolnienie pasma. Reszta teorii jest identyczna jak w przypadku "zwykłych" sieci (tj. typologia sieci jest ciut inna, ale sposób łączenia i inne sprawy są takie same), a opisują ją standardy IEEE 802.11 i 802.11b.

Jak zwykle, na rynek starają się wejść firmy wraz ze swoimi nowymi produktami. Są to karty sieciowe z interfejsem radiowym, służące do nawiązywania połączenia z innym komputerem lub z bezprzewodowym hubem, umożliwiającym jednocześnie podpięcie takiej sieci do "zwykłego" LAN'u. Jednak podstawą są karty i anteny, więc od nich zaczynamy opis. Karty wykonane są zwykle jako PC-Card (do notebooków; wymagają "czytnika" takowych do podłączenia ich do stacjonarnego počítača), co zwiększa ich cenę. Budowane są w tej technologii, gdyż pierwotnie zastosowane były właśnie w notebookach, które są cały czas w ruchu i stałe podłączenie ich do kablowego LAN'u byłoby bardzo kłopotliwe. Karta taka kosztuje majątek, tym większy im większy ma być zasięg. System do 500m to wydatek około 350 USD + VAT 22%, czyli około 1700 zł. Większy zasięg i transfer są kosztowniejsze - od 2000 do 12 000 zł!!!! Dla firm o dwóch filiach w jednym mieście jest to bardzo korzystne, gdyż nie muszą płacić abonamentu za korzystanie z sieci tunnelowanych oraz mogą cały czas kontaktować się z mobilnymi pracownikami.

Anteny do małych odległości są zwykle montowane razem z kartami sieciowymi. Jednak by uzyskać większy zasięg używa się dużo większych i droższych anten. Przykładowe ceny tychże to od 700 do kilkunastu tysięcy złotych + karta sieciowa z odpowiednim złączem. Ceny sprzętu muszą być wysokie z kilku powodów:

➔ wysoka częstotliwość (gigaherce) to spore zagrożenie dla zdrowia, nawet przy małej mocy sygnału

- ➔ skoro moc jest mała, to i zasięg jest nieduży - dlatego eksperymenty są długie, kosztowne i często nieudane
- ➔ ceny części są wysokie, a projekty skomplikowane -> wysokie koszty produkcji
- ➔ dochodzi do tego jeszcze pozwolenie na użytkowanie danej częstotliwości na danym terenie

Jednak krótkofalowcy nie są w tyle - stworzyli AMPRNet. Opisujemy go (znowu :) w lutym. Każde wejście w eter MUSI być legalne. Dlatego wymagane jest zdanie państwowego egzaminu na krótkofalowca (najlepiej kategorii 2 (prostszy) - wymagane jest na nim BHP, radiotechnika + coś jeszcze). Następnie potrzebny będzie modem (tak, tak... ale nie taki na linię telefoniczną!), transceiver i antena. Pojawili się ostatnio mode-my na port drukarkowy (dziwne, prawda?!). Mają ten plus, że można na nich uzyskać większy transfer.

AMPRNet działa na protokołach TCP/IP. Możliwe są połączenia zarówno z "serwerami" jak i z innymi użytkownikami. Napisałem serwer w nawiasie, gdyż zwykle nie są to maszyny porównywalne nawet z komputerami klasy Pentium 1.... Często są to maszyny oparte o procesor 386 lub 486 + 2-16 MB RAM. Nie ma jednak róży bez kolców - sprzęt musimy sobie jednak sami zrobić - firmowe są dużo droższe, a niektórych części nie ma w ogóle w sprzedaży. Poza tym transfer też nie jest olśniewający - "zwykły" modem daje 1200 - 9600 bps na paśmie UKF, a na Kf... 300 bps :)). Jednak wszystko się rozwija - nowe mode-my na port drukarkowy wyścigają już 19200 bps. Może nie wygląda to na dużo, ale na prostą transmisję wystarczy. Zawsze można sobie w coś pograć - do Starcrafta powinno wystarczyć. To samo tyczy się Quake'a. A gdybyście chcieli transferować pliki, to ściągnięcie pliku 5 MB (przy transferze 19200bps) zajmie około 36 minut lub dwa razy więcej przy 9600bps.

Jednak radio amatorskie nie jest tanie :(. Cena zależy od tego, czy sprzęt wykonamy sami, czy kupimy gotowy u sprzedawcy. Ponieważ niektóre części są robione własnoręcznie, to podam ich ceny na podstawie korespondencji z Sysopami węzłów AMPRNetu. Mode-my są tanie (gdyż robi się je w większości samemu :). Najprostsze to wydatek około 40 zł, a tzw. kontrolery TNC to już 500-600 zł. Oprócz tego potrzeba coś co nadawało by sygnał (logiczne :). Do tego celu służy transceiver (ceny od 700zł + VAT; przy wyborze trzeba patrzeć na jakie pasmo jest przeznaczony) oraz antena (już od 70 do 700zł powinna wystarczyć dla większości osób).

Porównanie rozwiązań amatorskich z komercyjnymi, wypada nie niekorzystać tych drugich: "Ceny wyższe, a transfer mniejszy". Taki stan rzeczy utrzymuje się z kilku powodów:

- ➔ po pierwsze, firmy produkujące te urządzenia nie mają wielu klientów, a same produkty często są indywidualne - wchodzi tu w grę "ekonomia skali"
- ➔ po drugie zasięg jest dużo większy (nawet kilkadziesiąt kilometrów przy antenie na kilkupiętrowym bloku), co umożliwia połączenie nawet kilku miast!
- ➔ najczęstszymi klientami producentów takiego sprzętu są duże firmy potrzebujące posiadać własną radiotelefonię (np. Zakłady Energetyczne, firmy taksówkarskie) lub wojsko - a u nich pieniądze (zwykle) nie brakuje
- ➔ główny "organ" (PZK) przeżywa upadek

Alternatywą (jeśli można to tak nazwać) są połączenia laserowe. Niby trzeba je zaliczyć do połączeń radiowych (światło laserowe jest częścią spektrum elektromagnetycznego), ale dużo rzeczy można uprościć :). Są to połączenia (tj. urządzenia nadawczo-odbiorcze) BARDZO KOSZTOWNE. Poza tym laser jest wrażliwy na smog i złe warunki pogodowe (nawet na krople deszczu), gdyż promieniowanie laserowe jest b. "fami-lowe" (łatwo je zatrzymać np. kartką papieru lub rozproszyć :). Ale w zamian za to połączenie jest super szybkie! Są w stanie uzyskać transfer rzędu 1 Gbps (1 Gbps = 1024 Mbps = 128 MBps!!!). Problem w tym, że w takim przypadku elementem opóźniającym dostęp do danych (podobnie jak w sieciach Gigabit Ethernet) są... komputery :). Nawet najszybszy dysk SCSI nie może transferować danych z taką prędkością!

Jednak ze względu na cenę urządzeń nadawczo odbiorczych i ich stacjonarność, połączenia takie używa się ewentualnie do mostkowania, czyli łączenia ze sobą dwóch sieci lokalnych (na przykład dwóch biur). Należy także zwrócić uwagę na możliwość zniszczenia wzroku promieniem lasera - w końcu jest on bardzo silny i mocno skoncentrowany. W skrócie? - tylko i wyłącznie dla bogatych firm posiadających kilka biur z własnym LAN-em. Kończąc, mogę już tylko życzyć Wam i sobie, aby więcej firm zainteresowało się tym rynkiem zbytu, co zaowocowałoby wzrostem jakości i spadkiem cen. □

Warto zobaczyć

Dla zainteresowanych:

- www.compaq.com
- www.poznan.ampr.org
- www.radio.org.pl
- www.cerbec.pwr.lublin.pl
- www.baycom.com
- grupa dyskusyjna pl.rec.radio.amatorskie

Jeśli chcecie dowiedzieć się jeszcze czegoś - wpiszcie w dowolnej wyszukiwarce:

WLAN, wireless, LAN, AMPRNet, Subnet44, lub sieci bezprzewodowe.

Chcesz wiedzieć więcej?

Czytaj

.net

C++ cz.V

Mam nadzieję, że poprzedni odcinek przyciągnął na łamy tego kursu jeszcze więcej czytelników :). Jeśli spodobało Ci się to, o czym piszę, to zapraszam do kolejnych odcinków. Jeśli zaś chwilowo trochę się przestraszyłeś, to mimo wszystko zachęcam do pozostania z nami. Myślę, że jeśli nawet dziś nie rozumiesz jeszcze dobrze wszystkiego, to kiedyś będziesz często wracać do starych, nieśmiertelnych numerów CDA, aby przekonać się, że to wcale nie było tak trudne. Tak czy inaczej, jestem przekonany, że ten kurs nie zawodzi oczekiwań.

Wiktor Zychla

W zeszłym miesiącu obiecałem dwie rzeczy: wichrowanie trzema różnokolorowymi światłami i po powierzchni zdjęć. Postanowiłem jednak zmienić nieco plany. Pierwszą część obietnicy spełnię. Zamiast



jednak pokazywać jak wichrować po powierzchni zdjęć, pokażę jak zoptymalizować trochę kod, który napisaliśmy.

Po co i jak optymalizować?

Nie ma wątpliwości, że programy można pisać lepiej albo gorzej. Niezawodność programu i prędkość jego działania zależą w dużym stopniu od programisty (oczywiście najbardziej od sprzętu :). Efekt, który ostatnio skodowaliśmy na wolniejszych komputerach chodzi niespecjalnie szybko i naturalne wydaje się pytanie czy można to skodować lepiej.

Odpowiedź jest jak najbardziej twierdząca. Należy jednak zauważyć, że o ile rzeczywiście jest to kwestia ilości pracy włożonej w optymalizację, to w pewnym momencie programista ma prawo stwierdzić, że rzeczywiście niewiele więcej da się z danego programu wycisnąć.

Optymalizować można albo poprawiając wykorzystany algorytm, albo wymyślając nowy, szybszy. Do tego wrócimy jeszcze podczas kursu (jeśli się uda, to będzie specjalny blok poświęcony optymalizacji).

Najprostszy przykład:

```
double x,y,z;
int i;
for (i=0; i<100000; i++)
    x = i * (sin(y)*sin(y) + cos(z)*cos(z));
```

Zauważmy, jak bardzo wykonanie tej pętli spowalnia wyliczanie w kółko stałego (tzn. nie zależącego od i) czynnika $\sin(y)*\sin(y) + \cos(z)*\cos(z)$. To sugeruje, aby ten fragment napisać tak:

```
double x,y,z,temp;
int i;
temp = sin(y)*sin(y) + cos(z)*cos(z);
for (i=0; i<100000; i++)
    x = i * temp;
```

To oczywiście NAJPROSTSZA z możliwych optymalizacji.

No i pięknie, ale czy kompilator nie mógłby tego zauważyć sam? Odpowiedź jest wbrew pozorom dość trudna. Pewne standardowe techniki optymalizacji są implementowane w kompilatorach, które próbują potem same zoptymalizować kod (zobaczysz dalej jak to wymusić). Najczęściej jednak jest tak, że to programista może zauważyć, co można napisać lepiej, bowiem kompilator, wprowadzając zmiany w kodzie na "własną rękę", mógłby przecież naruszyć "sens" programu.

Wichrujemy optymalniej...

Przygotuj sobie odpowiedni "zestaw małego optymalizatora" :). Dla nas będzie to nagłówek `<time.h>`, w którym znajduje się m.in. definicja typu `'clock_t'` i funkcji `'clock()'`. Zwraca ona czas jaki upłynął od uruchomienia programu do wywołania jej, zaś

```
clock()/CLOCKS_PER_SEC;
```

zwraca czas w sekundach (`CLOCKS_PER_SEC` to predefiniowana stała). Funkcję tę wykorzystamy do mierzenia prędkości naszych programów, a ściślej do mierzenia ilości wygenerowanych klatek animacji na sekundę (Frames Per Second, FPS). Sposób postępowania jest następujący: deklarujemy dwie zmienne typu `'clock_t'` i jedną typu całkowitego:

```
clock_t s,e;
int frame = 0;
```

Następnie stosujemy konstrukcję:

```
s = clock();
{
    // pętla, w której generujemy jedną klatkę animacji
    frame++;
}
e = clock();
printf("FPS: %2.2f", (double)CLOCKS_PER_SEC*frame/(e-s));
```

Czy to jasne? Zmienna `s` zapamiętuje czas PRZED pętlą główną, zmienna `e` PO niej, a wewnątrz pętli liczymy ilość klatek animacji. Dzięki temu, po całej pętli znamy czas jej trwania (`e-s`) i ilość klatek (`frame`). Łatwo już obliczyć ilość klatek na sekundę, bo skoro

```
(e-s)/CLOCKS_PER_SEC
```

to czas w sekundach, to

$\text{CLOCKS_PER_SEC} * \text{frame} / (e-s)$ to jest właśnie ilość klatek na sekundę ($\wedge$ dlaczego?):

Odpowiedni kod znajdziesz na CD w katalogu `Bump_0`. Na moim komputerze program wypisuje wartość około 9.5 (jak zobaczysz, ile wypisał u Ciebie, to od razu będziesz wiedział, czy mam szybszy czy wolniejszy komputer od Twojego. To taki mały benchmark!). Zaraz zobaczysz, jak wycisnąć z wichrowania co najmniej drugie tyle!

Popatrz na ten program i zastanów się, co można by tu usprawnić. Czy da się wymyślić szybszy algorytm wichrowania? Wątpię, zastosowany przez nas używa i



tak aproksymacji liniowych (to znaczy, nie wyliczamy tak naprawdę drogi promienia światła, tylko pobieramy wartość z tablicy z odpowiednim przesunięciem). Ponadto, na pewno należy zoptymalizować TYLKO funkcje wywoływane w pętli głównej programu, to one bowiem decydują o jego szybkości. Pętla główna naszego programu wygląda tak:

```
while (!kbhit())
{
    ang1 += 0.04; ang2 += 0.03;
    lx = (int)(320*cos(ang1));
    ly = (int)(240*sin(ang2));
    bumpuj(lx, ly);
    frame++;
}
```

skąd natychmiast można wywnioskować, że optymalizować warto jedynie funkcję `'bumpuj()'`.

Przyjrzyj się jej uważnie:

```
clear(bufor_e);
for (i=1; i<639; i++)
    for (j=1; j<479; j++)
    {
        tx=i-320-x;
        ty=j-240-y;
        tx += wysokosci->line[j][i-1]-wysokosci->line[j][i+1]; // *
        ty += wysokosci->line[j-1][i]-wysokosci->line[j+1][i]; // *
        if ((abs(tx)<128) && (abs(ty)<128))
        {
            kolor=koleczko
                ((tx+128)<<8)+ty+128];
            ((short *)bufor_e->line[j])[i]=
                makecol16(kolor, kolor, kolor);
        }
    }
vsync();
blit(bufor_e, screen, 0, 0, 0, 0, 640, 480);
```


Taka ilość kodu wykonuje się te 10 razy na sekundę! Z naszego punktu widzenia istotne są linijki oznaczone '// *'. Spróbuj je skomentować i zrekompilować program:

```
//tx += wysokosci->line[j][i-1]-wysoko-
s-ci->line[j][i+1]; // *
//ty += wysokosci->line[j-1][i]-wysoko-
s-ci->line[j+1][i]; // *
```

Wynik to 19.5 FPS! Tyle, że zamiast wichrowania, po ekranie mknę po prostu koło. To nie tak miało być, optymalizowaniem nie można zmieniać programu. Widać tylko, że tymi linijkami wartoby się zająć na początek.

Optymalizacji etap I, czyli tablice są OK.

Zauważ, że w każdej klatce animacji wartości przyrostów w danym punkcie (i, j) są takie same. Pole wysokości przecież nie zmienia się w czasie. Zastosujemy więc technikę zwaną tablicowaniem, czyli umieścimy te przyrosty w tablicy przygotowanej POZA pętlą główną. Przygotowanie ich może być czasochłonne - i tak wykona się tylko raz, przed wyświetlaniem czegokolwiek na ekranie.

Napisz więc funkcję:

```
void przygotuj_przyrosty()
{
    int i,j;
    for (i=1;i<639;i++)
        for (j=1;j<479;j++)
        {
            przyrostyx[640*j+i] =
                wysokosci->line[j][i-1]-wy-
                sokosci->line[j][i+1];
            przyrostyy[640*j+i] =
                wysokosci->line[j-1][i]-wy-
                sokosci->line[j+1][i];
        }
}
```

Dzięki niej możesz teraz napisać:

```
...
tx += przyrostyx[640*j+i];
ty += przyrostyy[640*j+i];
...
```

To jest zdecydowanie tańsze. Zobacz - W KAŻDEJ klatce animacji mamy 640*480, czyli 307200 odwołań do dwóch tablic, zamiast czterech odwołań do tablic i dwóch odejmowań. Dla procesora to spora ulga. Odpłaca nam to wynikiem: 14.5 FPS. Odpowiedni plik znajdziesz w katalogu Bump_1. Dokonałem w nim jeszcze paru drobnych zmian, poszukaj ich sam.

Optymalizacji etap II, czyli wskaźniki są jeszcze lepsze.

Jesteśmy gotowi na coś naprawdę extra! Ujawni się cała moc wskaźników w języku C. Pamiętaj, jak pisałem: "związek

między tablicami a wskaźnikami jest tak duży, że COKOLWIEK napiszemy, używając zwykłych odwołań do tablic, (typu tablica[10]) MOŻNA to samo napisać korzystając tylko ze wskaźników i najczęściej będzie to działać SZYBCIEJ (choć początkującym trudniej będzie to zrozumieć)".

Bo to jest tak: adres tablicy jest jakąś liczbą, a pozycja w tablicy jest drugą liczbą. Jeśli masz:

```
int tablica[1000];
int a;

i piesz:

a = tablica[10];
```

kompilator generuje kod, który DODAJE do siebie, adres tablicy oraz przesunięcie, i bierze stamtąd wartość. O tym już mówiliśmy, będzie to po prostu:

```
a = *(tablica+10)
```

No właśnie, tylko jak mamy:

```
for (i=0; i<10000; i++)
    a = tablica[i];
```

to kompilator przełoży to tak:

```
for (i=0; i<10000; i++)
    a = *(tablica+i);
```

Po co jednak ma za każdym razem sumować adres tablicy i przesunięcie skoro i tak odczytujemy KOLEJNE wartości w pamięci. Czy nie lepiej móc dysponować jakimś "palcem", którym można by przesuwać się w pamięci po tablicy?

Ha, tak właśnie działają wskaźniki:

```
int *wsk;
wsk = tablica; // w tej chwili
                // wsk i tablica
                // adresują
                // TO SAMO miej-
                // sce w pamięci!
```

```
for (i=0; i<10000; i++)
    a = *wsk++;
```

Ależ to wygląda! Łapiesz, o co chodzi? W każdym kroku pętli bierzesz wartość z tablicy (*wsk) i przesuwasz się do NASTĘPNEGO elementu (*wsk++). Kompilator sam zadba o to, żeby operator ++ przesuwał się o właściwą ilość bajtów (1 dla typu char, 2 dla short, 4 dla int).

Z punktu widzenia optymalizacji istotne jest to, że taki kod zwykle działa szybciej. Kompilator nie mógł tego wywnioskować sam, bo skąd ma niby wiedzieć, że odczytujesz KOLEJNE wartości z tablicy? On Twój kod tylko tłumaczy, z pewnością nie rozumie jego SENSU.



No, to zastosujmy to u nas. Wprowadź dwie zmienne:

```
int *dpx,*dpy;
```

w funkcji bumpuj() i napisz:

```
dpx=przyrostyx+641; // 1
dpy=przyrostyy+641;
for (j=1;j<479;j++)
{
    for (i=1;i<639;i++)
    {
        tx=i+x;
        ty=j+y;
        tx += *dpx++; // 2
        ty += *dpy++;
        ...
    }
    dpx+=2; // 3
    dpy+=2;
}
```

Elegancko! Mamy początkowe przypisanie na właściwe elementy tablicy (// 1), w pętli odczytujemy stamtąd wartości (// 2), a przy końcu każdej linii dbamy o to, aby przeskoczyć do następnej opuszczając jeden punkt (// 3).

Efekt: 17.5 FPS! Znow wywalczyłeś trochę!

Opuszczanie punktów górnej, dolnej, lewej i prawej linii to zabieg techniczny, zapobiegający odwołaniom do niezaalokowanej pamięci. Eksperymenty, jakie przeprowadziłem, wykazały, że optymalizowanie wskaźnikami wyrażeń ('short *)bump_for_e->line[j][i]') nie prowadzi do znaczącego przyspieszenia programu.

Optymalizacji etap III, czyli "let 'em do the job".

Wejdz w 'Options/Compilers/Optimizations' i naciśnij spację na pierwszej opcji (O), po czym wpisz 2 w okno dialogowe. Dzięki temu dodasz kompilatorowi przełącznik O2, czyli poprosisz, żeby SAM optymalizował kod tak jak potrafi najlepiej. Zaznacz jeszcze 'omit_frame_pointer' i dopisz w 'Options/Compiler' 'Options -m486', tzn. wymuś generowanie kodu dla procesora 486.

Efekt może Cię zaskoczyć: 20.5 FPS! Połączaj o pozostałych przełącznikach. Może znajdziesz jeszcze inne, lepsze warianty.

Na CD nagrałem tę wersję do katalogu Bump_2.

Morał dla optymalizatora.

Zaczynaliśmy od 9.5 FPS, by osiągnąć na końcu 20.5 (powtarzam, na moim komputerze, u Ciebie to będą INNE liczby!). To ponad 2 razy szybciej. Nie twierdę, że nie da się wymyślić jeszcze czegoś. Przypuszczam jednak, że jakiś drastyczny skok jest już niemożliwy. Chciałoby się rzec: ach, gdyby wszyscy programiści piszący gry mieli tyle cierpliwości, żeby z wersji na wersję ich gry doskonalili się tak jak nasze wichrowanie!

Dla chcącego nic trudnego :).

Zabawy z wichrowaniem ciąg dalszy.

Naturalne jest pytanie: a dlaczego nie zmniejszyć po prostu rozdzielczości? Przyznaję, w 320x200x8bpp ten efekt z optymalizacjami, które wprowadziłem, chodzący ULTRA szybko :) Decydując się jednak na 16bpp miałem jeden cel: niewiele trzeba będzie się napracować, żeby wichrować TRZEMA różnokolorowymi światłami! A to już będzie wyglądać nieźle, no i da pewne wskazówki jak zrobić o wiele więcej świateł (np. 100 małych światełek 32x32, brzmi zachęcająco). W trybach 8bpp bardzo ciężko uzyskuje się fajne efekty kolorystyczne. Paleta jest tam predefiniowana a to znaczy, że jeśli przyjdzie nam do głowy użyć jakiegось dowolnego koloru, to jesteśmy skazani na rozwiązania pośrednie. Jeśli jednak Cię to interesuje, pewne wskazówki daję przykład 35 z Allegro (ex35). Postaram się kiedyś o tym napisać.

Aby wichrować trzema światłami, trzeba pamiętać 3 różne "trasy" świateł, czyli:


```
int lx[3], ly[3];
float      ang1[3]={0.0,0},
ang2[3]={0.0,0};
```

i w pętli głównej:

```
ang1[0] += 0.04; ang2[0] += 0.03;
ang1[1] += 0.03; ang2[1] += 0.035;
ang1[2] += 0.035; ang2[2] += 0.04;
lx[0] = (int)(320*cos(ang1[0]))-320;
ly[0] = (int)(240*sin(ang2[0]))-240;
lx[1] = (int)(320*cos(ang1[1]))-320;
ly[1] = (int)(240*sin(ang2[1]))-240;
lx[2] = (int)(320*cos(ang1[2]))-320;
ly[2] = (int)(240*sin(ang2[2]))-240;
```

Sinus i kosinus są niesamowicie wygodne, bo bez względu na argument zwracają zawsze wartość z przedziału [-1, 1], poza tym są ciągłe, to znaczy mniej więcej, że niewielka zmiana argumentu powoduje niewielką zmianę wartości. Dlatego właśnie trasa naszego światła jest taka płynna (warto było uważać na lekcjach trygonometrii :). Wartości przyrostów (0.03, 0.04 itd.) są całkowicie dowolne, poeksperymentuj z nimi.

Trzeba teraz dokonać małej modyfikacji w funkcji bumpuj:

```
...
// przyrosty
dpxw = i + *dpx++;
dpyw = j + *dpy++;
r = g = b = 0; // składowe koloru
// czerwony
tx=x[0]+dpxw;
ty=y[0]+dpyw;
if ((tx<128) && (tx>-128) && (ty<128)
&& (ty>-128))
    r = koleczko
        ((tx+128)<<8)+ty+128];
// zielony
tx=x[1]+dpxw;
ty=y[1]+dpyw;
if ((tx<128) && (tx>-128) && (ty<128)
&& (ty>-128))
    g = koleczko
        ((tx+128)<<8)+ty+128];
// niebieski
tx=x[2]+dpxw;
```



```
ty=y[2]+dpyw;
if ((tx<128) && (tx>-128) && (ty<128)
&& (ty>-128))
    b = koleczko
```

```
((tx+128)<<8)+ty+128];
((short *)b)for_e->line[j])[i] =
makecol16(r, g, b);
```

Zmienne 'dpxw' i 'dpyw' są wprowadzone z powodów technicznych. Zauważ zasadę - trzy razy wyliczam pozycję światła danego koloru i pobieram wartość z tablicy koleczko. Potem na ekranie stawiam już punkt o trzech wyliczonych składowych.

Efekty:

Przenikanie się poszczególnych składowych koloru dostarcza naprawdę niezłych wrażeń estetycznych. Statyczne obrazki na pewno nie oddają w pełni tego co udało się nam zrobić.

Słowniczek:

([^]dlaczego?) - połam sobie głowę sam, to proste.

algorytm - formalnie opisany jednoznaczny sposób osiągnięcia założonego celu;

alokacja pamięci - prośba do procesora o przydział bloku pamięci. Odwoływanie się do pamięci niezaalokowanej powoduje różnorakie efekty uboczne - przez zawieszenie się programu, do uszkodzenia systemu operacyjnego włącznie;

aproksymacja - działanie polegające na zastępowaniu trudnych obliczeń prostszymi, które dają zbliżony wynik;

argument funkcji - jeśli f(x) = y, to x jest argumentem funkcji f;

kompilator - u nas GCC.EXE, przekształca kod źródłowy w wynikowy plik EXE;

nagłówek, plik nagłówkowy - plik *.h zawierający definicje stałych, funkcji itp., np. 'stdio.h', 'time.h';

optymalizacja - usprawnianie działania programu, może dotyczyć jego prędkości, rozmiaru kodu, albo ilości pamięci wykorzystywanej przez program.

predefiniowany - zdefiniowany wcześniej;

tablicowanie - działanie polegające na umieszczaniu pewnych obliczeń w tablicach, tak, aby móc z nich efektywnie korzystać;

wartość funkcji - jeśli f(x) = y, to y jest wartością funkcji f;

Frequently Asked Questions

Oto odpowiedzi na najczęściej pojawiające się pytania. FAQ wprowadzam na stałe, przy czym NIE BĘDĘ już odpowiadał na te pytania w listach. Więc jeśli nie dostaniesz odpowiedzi, to albo o nią nie proszę; albo pytasz o coś; na co już odpowiedziałem w FAQ.



P 1. Nie mogę skorzystać z podanych adresów Internetowych. Nie ma tam pliku XXX tylko jest plik XXXY, co robić?

O 1. Podane adresy NA PEWNO istnieją. Pliki należy ściągać w nowszych wersjach, np. zamiast gcc281b.zip ściągać gcc2952.zip. Mam nadzieję, że zamieszczenie DJGPP na CD rozwiąże ten problem.

P 2. Gdzie wpisać RHIDE PROJEKT1?
O 2. Będąc w jakimś swoim katalogu wydaj polecenie Windows Commandem wpisując je w lini poleceń. Ew. utwórz tam notatnikiem plik START.BAT, wpisz do niego to polecenie i uruchom START.BAT.

P 3. W RHIDE dostaję komunikat: no such file or directory!

O3. NIE dopisałeś wymaganych linii do C:\AUTOEXEC.BAT. Kompilatora nie ma w ścieżce dostępu i dlatego nie działa. Oto sposób na sprawdzenie poprawności dopisanych linii: będąc w dowolnym katalogu (np. C:\WINDOWS), wydaj polecenie GCC.EXE. Jeśli komunikat brzmi: "no such file or directory", to linijki dopisane są NIEPOPRAWNIE, jeśli brzmi: "gcc: no input files", to dopisane są poprawnie.

P4. U mnie NIE MA AUTOEXEC.BAT!

O4. To fatalnie :). W takim razie go stwórz. Powinien być w katalogu głównym dysku bootującego, czyli zwykle C:\AUTOEXEC.BAT.

P5. Allegro NIE DZIAŁA!

O5. Musisz je skompilować wydając polecenie MAKE.EXE w katalogu z ALLEGRO. Jak je wydać - patrz O2.

P6. Proszę o przesłanie ... Pilnie proszę o ...

O6. Nie wysyłam: kompilatora, żadnych materiałów, w tym programów, dokumentów, kodów źródłowych, treści poprzednich odcinków. Wysyłam: informacje o dobrych książkach, odpowiedzi na pytania.

P7. Proszę o poprawienie mojego programu ... Proszę ocenić mój program ...

O7. Nie poprawiam żadnych programów w całości (wybaczcie, ale dostaję czasem listingi 10 Kb programów i prośbę: "proszę to usprawnić" albo "proszę sprawić, żeby to działało", pomagam tylko rozwiązać jakieś specyficzne problemy. Nie uruchamiam żadnych EXE-ków jakie dostaję (lepiej wysłać mi źródło, opis i screeny).

Dla ciekawych lektura:
[3] M.Kotowski - Wysokie C.

Dostaję dość sporo maili związanych z tym kursem. Na wszystkie odpowiadam, choć czasem bardzo lakonicznie. Dzięki za wszystkie dobre słowa :).

Czekam na listy:

wzychla@vulcan.pl

P5. Mamy już swoją listę dyskusyjną: <http://members2.boardhost.com/TorqDJGPP>

Format®

PCFormat porady & kursy & informacje
ISSN 1640-7776
Nr 1 Wrzesień 2000 Cena 14,99 zł
www.pcformat.pl

Sprzet
Celarony - nowe oblicze overclockingu

Linux
Wprowadzenie, instalacja, dystrybucje

Wymarzone biuro
Pakiety biurowe szczytowi lidera

Adobe
Grafika w biurze, domu, internecie

2x FormatCD

Granice prędkości
Rozkład jazdy procesorów na 2001 rok

Szczepienia ochronne

Życiorys doskonały

Książka za darmo!

Prosto z testów
Voodoo 5 5500
Asus GeForce 2 gts
4-portowy HUB USB
płyty główne
AMD Athlon 1GHz
tablet Wacom
i wiele innych

1401
komputerowych chwytów

Warsztaty graficzne
Paint Shop Pro
Select Photo XI
PhotoPlus 3D
dla każdego



ponadto:

DWIE obfite płyty CD,
z całą masą programów, przykładów,
bibliotek - szczegóły na stronie 163.



Kurs HTML-a dla początkujących

czyli - zrób własną stronę w Internecie!

Darek "Kolek" Kołodziej

Witam wszystkich ludzi, którzy pragną nauczyć się tworzenia stron WWW (World Wide Web). Na początek powiem parę ogólnych zdań dotyczących Internetu i samego HTML-a. Internet jest aktualnie największym medium na świecie. Aby obejrzeć aktualne zasoby WWW, człowiek musiałby nie spać, nie jeść, nie czytać CD-Action itd. Oprócz tego powinien żyć mniej więcej 300-400 lat (jak nie lepiej) - a Internet przez ten czas nie powinien się rozwijać.

Sami widzicie jaki jest potencjał Internetu. Aktualnie prawie każda firma, osoba prywatna, szkoła itd., ma swoją stronę WWW lub chociaż e-mail (konto poczty elektronicznej). A chyba każdy internauta marzy o stworzeniu własnej strony WWW! Nie jest to wcale takie trudne! Poniższy kurs ułatwi Wam to zadanie! Oczywiście, aby tworzyć strony WWW nie trzeba mieć dostępu do Internetu. Wystarczy mieć zainstalowaną przeglądarkę internetową (np. Internet Explorer lub Netscape Navigator). Jednak tworzenie stron bez dostępu do Internetu traci sens, bo to jak komponowanie na fortepian bez fortepianu. A teraz przejdźmy do sedna sprawy.

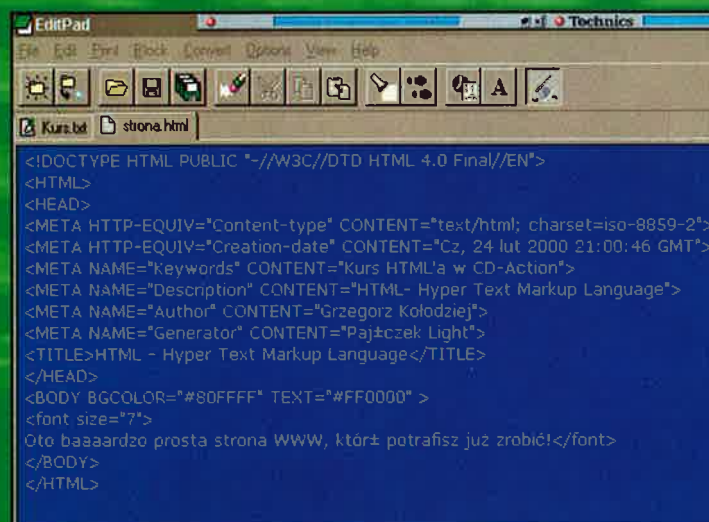
1. Co to jest HTML?

HTML - (Hyper Text Markup Language). Jest to język służący do tworzenia stron WWW. Stwarza on możliwość łączenia grafiki i tekstu w jedno. Język HTML to nic innego jak ASCII, czyli czysty tekst. Zawiera specjalne instrukcje, dzięki którym przeglądarka internetowa zostanie zmuszona do wyświetlenia określonej zawartości na ekranie monitora.

2. Jak to się je?

Aby stworzyć stronę WWW, wystarczy mieć program Notatnik, który jest dołączony do pakietu Windows. Jednak dla początkujących zalecane jest używanie specjalnych edytorów, ułatwiających tworzenie stron. Jednymi z najpopularniejszych edytorów są: Pajacek (polecam - dałszy go kiedyś na CD), HotDog, HTMLowier, FrontPage (można je znaleźć w sieci). Zazwyczaj edytor HTML jest dołączony do przeglądarki (np. FrontPage). To nie koniec. Program nie zrobi za nas strony! Musimy to zro-

bić sami. Właśnie poniższy kurs ma Was tego nauczyć. Bardzo ważne jest, aby utworzony plik zapisać jako: nazwa.html. Oprócz formatu html występuje jeszcze htm, więc jeśli się z nim spotkacie, to się nie martwiecie. Nie różnią się one niczym. Format htm jest stworzony dla DOS-a, który nie obsługuje czteroliterowych formatów! Dla przeglądarki jest to obojętne czy wyświetli plik htm czy html.



Podstawowe narzędzie do tworzenia stron www, czyli notatnik :)

3. Jak zrobić pierwszą stronę?

Na początek otworzymy edytor, w którym chcemy pracować. Ja używam Notatnika, ale dla początkujących jest to raczej niewskazane. Do edytora wprowadzamy specjalne znaczniki odpowiadające za treść strony. Po skończeniu wprowadzania danych znaczników musimy zapisać stworzony plik w formacie html, np. "strona.html". To jeszcze nie nie da. Następnie musimy otworzyć dany plik w przeglądarce internetowej. Dopiero teraz widać rezultaty.

4. Najważniejsze znaczniki

Zacznijmy od tzw. szybkiego startu, który informuje przeglądarkę jakiej wersji HTML-a używamy. My uczymy się wersji 4.0 więc nasza informacja powinna wyglądać tak:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Final/EN">
```

Tę linijkę umieszczamy na początku dokumentu, jeszcze przed znacznikiem `<html>`! (patrz niżej).

Aby poinformować przeglądarkę o istnieniu pliku HTML, należy na początku dokumentu wpisać znacznik `<html>` oraz na końcu `</html>`.

Jest to podstawowy znacznik przy tworzeniu stron WWW. Gdy ten tag (inaczej: znacznik) nie jest zawarty w dokumencie, przeglądarka będzie ignorować dalsze instrukcje HTML! Pomiędzy tymi znacznikami umieszczamy znaczniki podrzędne. Jednak to dopiero znaczniki podrzędne będą decydować o wyglądzie strony!

Kończy się on standardowo `</body>`. Dopiero ten znacznik ingeruje w wygląd strony. Zawiera on instrukcje, dzięki którym możemy zmienić kolor tła strony, kolor tekstu, itd. W obrębie tego znacznika umieszczamy tekst i inne tagi odpowiadające za treść strony oraz jej wygląd.

5. Opis funkcji powyższych znaczników.

a) `<meta>` - znacznik ten jak już mówiłem zawiera się pomiędzy znacznikami `<head>` i `</head>`. Może on mieć następujące parametry:

"http-equiv" - nadaje nazwy (zrozumiałe dla przeglądarki) dodatkowym informacjom, które określają np. standard kodowania strony, datę wygenerowania strony itd. Bez tego znacznika przeglądarka ignoruje te parametry. Parametr ten nie jest niezbędny by strona chciała działać - ale z przyczyn, o których powiem później lepiej go stosować.

"content" - jest to podrzędny parametr znacznika `<meta>`, który określa dodatkowe wartości poprzedniemu parametrowi: "http-equiv" lub "name".

"name" - jest używany jeśli chcemy w nagłówku zaznaczyć: autora strony, jego adres poczty elektronicznej (e-mail), jakiego edytora używał (autor) itd.

Teraz podam przykładowe listy znacznika `<meta>`:

```
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html; charset=iso-8859-2">
```

Jest to przykładowe kodowanie znaków. Wspominałem powyżej, że jest to bardzo ważne! Dlaczego? A to dlatego, ponieważ bez kodowania nie będziemy widzieć polskich znaków! Przykładowe iso-8859-2 jest jednym z najczęściej używanych.

```
<META HTTP-EQUIV="Creation-date" CONTENT="Cz, 24 lut 2000 20:06:17 GMT">
```

Jak można się domyślić ta linijka informuje, kiedy powstała dana strona.

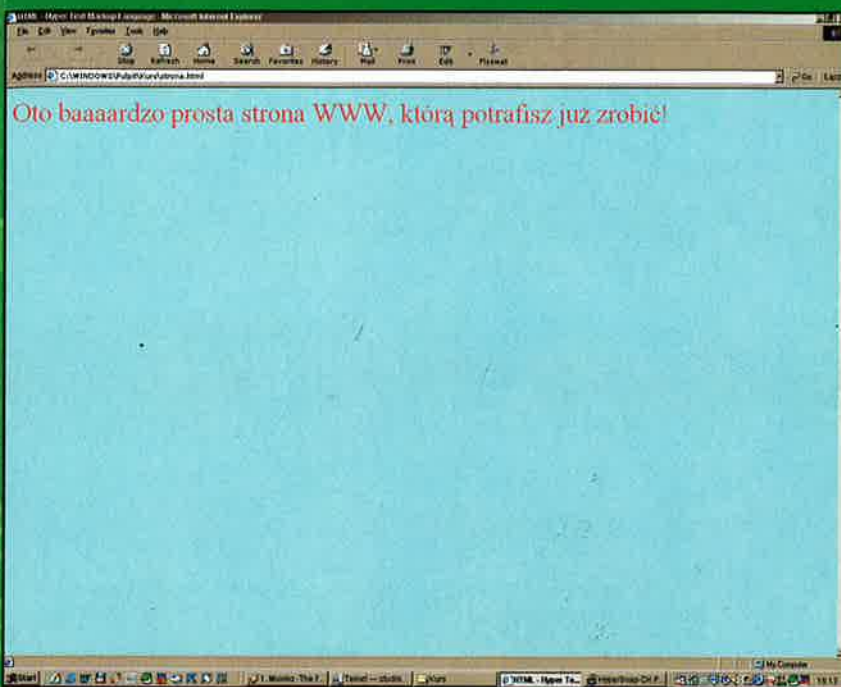
```
<META NAME="Description" CONTENT="xxx">
```

Jest to linijka, dzięki której ułatwimy życie ludziom korzystającym z wyszukiwarek internetowych. XXX jest opisem zawartości strony. Wygląda to tak: wpi-

Następny znacznik to `<head>`. Jest to bardzo ważny tag. On również nie odpowiada za wygląd strony. Znacznik `<head>` zawiera treść nagłówka oraz tytuł strony. Oczywiście kończy się tagiem `</head>`. Powinien być zawarty pomiędzy znacznikami `<html>` i `</html>`. Znacznik `<head>` może zawierać w sobie inne tagi, tj. np. `<meta>`. Dzięki tagowi `<meta>` możemy umieścić informacje na temat autora, kodowania znaków (bardzo ważne!) itd. Znacznik `<meta>` nie wymaga końca. (Oprócz tych funkcji w znaczniku `<head>` można zagnieżdżać różne style oraz skrypty Java, ale o tym przy innej okazji).

`<title>` i `</title>` (przypominam ostatni raz: "/" oznacza koniec znacznika). Pomiędzy tymi tagami wstawiamy tytuł naszej strony, który będzie wyświetlany przez przeglądarkę na górnym pasku.

Ostatnim, bardzo ważnym znacznikiem jest `<body>`.



Tak wygląda Twoja pierwsza strona (text został powiększony dla celów wizualnych!)

Wyszukaj w wyszukiwarce CD-Action i wyskakuje Ci jakaś strona. Oznacza to, że pomiędzy znacznikami `<title>` i `</title>` autor wprowadził napis: CD-Action. To co jest wyświetlane poniżej tytułu (CD-Action) zawiera się właśnie w powyższej linijce (tam gdzie wpisane jest xxx).

```
<META NAME="Author" CONTENT="Darek Kołodziej">
```

Informuje kto jest autorem danej strony.

```
<META NAME="Generator" CONTENT="Edytor">
```

Informuje o Twoim edytorze HTML a raczej jego nazwie.

b) `<body>` - ten tag odpowiada za tło strony, kolor tekstu, kolor różnego rodzaju odnośników (odnośnikami zajmujemy się w dalszych częściach kursu). Przyjmuje on następujące parametry:

"text" - kolor tekstu.

"link" - kolor odnośników.

"alink" - kolor aktywnych odnośników w danym momencie.

"vlink" - kolor już odwiedzonych odnośników, np.:

```
<BODY TEXT="red" LINK="white" ALINK="pink" VLINK="cyan">
```

Dzięki tej linijce tekst na stronie będzie miał kolor czerwony, odnośnik kolor biały, aktywny odnośnik kolor różowy i odwiedzony odnośnik kolor błękitny. Na razie interesuje nas tylko parametr "text".

Pozostałe trzy parametry omówię bliżej przy opisywaniu odnośników. Jak widzicie powyżej, jako wartość "text" wpisałem "red". Oznacza to, że kolor tekstu będzie miał kolor czerwony. Zamiast angielskiej nazwy można wpisać wartość

binarną np.: "#FFFFFF" (kolor czarny). Aby zmienić kolor (ta trzeba dopisać do znacznika `<body>` następującą instrukcję: `bcolor="xxx"`, gdzie "xxx" to

```
charset=iso-8859-2">
<META HTTP-EQUIV="Creation-date" CONTENT="Cz, 24 lut 2000 21:00:46 GMT">
```

Jeśli wspominałem coś o grafice, to muszę przedstawić jej formaty. W Internecie najczęściej używa się następujących formatów graficznych: jpg, gif, png (mało znany). Najlepiej używać tylko pierwsze dwa formaty! Brawo! Właśnie przebrnąłeś przez pierwszą część kursu języka HTML. Na koniec przedstawię jeszcze przykładowy kod HTML z wykorzystaniem powyższych funkcji! Oto on:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C/DTD HTML 4.0 Final/EN">
<HTML>
<HEAD>
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html;
```

```
<TITLE>HTML - Hyper Text Markup Language</TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#80FFFF" TEXT="#FF0000">
Oto baaaardzo prosta strona WWW,
którą potrafisz już zrobić!
</BODY>
</HTML>
```

Jeszcze tylko parę słów. Widzicie ten "plusik" w słowie "którą" - (+) - jest to odpowiednik litery "a". Właśnie wspomniane przeze mnie kodowanie znaków używa takich robaczek. Jeśli nie masz żadnego edytora i pracujesz w "Notatniku" to się nie martw. Na marcowej płytce CD-Action znajdują się różne edytory HTML, więc warto tam zajrzeć. One rozwiążą twój problem. Jest jeszcze jedno rozwiązanie: zamiast polecanego kodowania, tj. "iso-8859-2", możesz użyć "windows-1250". Ale... raczej odradzam, ze względu na dalsze problemy (często w Internecie kodowanie "windows-1250" po prostu nie działa, zwłaszcza, gdy użytkownik nie ma Windowsa).

Teraz strona wygląda tak:



wartość binarną lub angielską nazwę koloru. Zamiast koloru, można jako tło zamieścić cały obrazek. Aby to uczynić musimy wykorzystać następującą instrukcję: `background="url"`, gdzie url jest miejscem lokalizacji pliku np.: `background="c:/www/grafika/tlo.jpg">`. Można używać obu instrukcji na raz!

```
<META NAME="Keywords" CONTENT="Kurs HTML'a w CD-Action">
<META NAME="Description" CONTENT="HTML - Hyper Text Markup Language">
<META NAME="Author" CONTENT="Grzegorz Kołodziej">
<META NAME="Generator" CONTENT="Pajacek Light">
```

Aha, jeszcze jedna rada. Najlepiej uczyc się drogą prób i błędów!

PS. Jeśli macie jakieś problemy i pytania, to piszcie: kolek11@box43.gnet.pl z tematem: kurs.html. Na pewno odpiszę na każdego maila!

P jak panienki, plaża, pascal? *

* niepotrzebne skreślić

Omelko Paweł "PolarX" i Błyskal Sławek "Raziel"

Nareszcie wakacje. Cały rok czekaliśmy na ten moment. Po miesiącach ciężkiej harówki przyszła chwila, gdy możemy zapomnieć o obowiązkach i terminach, wsiąść do beemek siódmek i udać się do domków letniskowych na Hawajach. A tam tylko szum morza, śpiew ptaków i 40 stopni w cieniu. Życie nie umiera... WYŻSZY! WYŻSZY! OBUD SIĘ! Wiesz, która godzina? Za 20 minut odchodzi pociąg do Krynicy Zdrój! Odpalaj Syrenkę! Chyba nie chcesz spóźnić się na wczasy? Wiesz co, NIŻSZY, taki miałem kurna fajny sen, a ty mnie obudziłeś. Kurna, taki fajny.

Na początku sprostowanie. Wiemy, że gdy czytacie ten artykuł, jest ok. 20 sierpnia. Jednak w chwili, gdy piszemy te słowa (czyli teraz) jest druga połowa lipca. Stąd też taki a nie inny wstęp. Wiemy, że to trochę śmiesznie wygląda, ale nic na to nie możemy poradzić. Tyle bowiem trwa cykl wydawniczy CDA. Nie będziemy przecież 15 maja, do numeru lipcowego, który ukaże się ok. 20 czerwca pisać o wakacjach, skoro te zaczynają się dopiero za niecałe dwa miesiące. Zamieszane, no nie? Ale taka jest prawda. Dobra, to tyle słowem wstępu. Przechodzimy do konkretów.

Teraz, zgodnie z obietnicą, nastąpi kontynuacja tego, co znalazło się w poprzednim numerze. Chodzi mianowicie o naszego Nortona. Pokróćcie przypomnijmy to, co już zrobiliśmy:

- program wypisuje zawartość dysku C;
- segreguje ją wg nazw
- umożliwia nam poruszanie się po katalogach i podkatalogach

Pozostały nam więc do zrobienia opcje do:

- wypisywania rozmiaru i daty plików
- zmiany dysku
- "ubrania" naszego NC w odpowiednią szatę graficzną
- dodania opcji KOPIUJ, USUŃ, NOWY itp.

Nie pozostaje więc nic innego jak przystąpić do pisania programu.

{program078 - Pokaż datę i rozmiar pliku}

```
program program78;
uses crt,dos,modul005;
type tablica=array[0..1000] of string[19];
var info:searchrec;
p:string[128];
i,j,ilel,wskg,wskr,wsks,wsks:integer;
a,b,c:tablica;
znak:char;
ściezka,ściezkaas,klucz:string;
dt:datetime;
y,m,d,h,mi,s:string;
```

```
procedure pliki;
begin
i:=1;
p:=ściezka+klucz;
findfirst(p,anyfile,info);
while doserror<>18 do
begin
a[i]:=info.name;
str(info.size,b[i]);
unpacktime(info.time,dt); {1}
str(dt.year,y);
str(dt.month,m);
str(dt.day,d);
str(dt.hour,h);
str(dt.min,mi);
str(dt.sec,s);
```

```
if length(m)=1 then m:='0'+m; {3}
if length(d)=1 then d:='0'+d;
if length(h)=1 then h:='0'+h;
if length(mi)=1 then mi:='0'+mi;
if length(s)=1 then s:='0'+s;
c[i]:=y+'.'+m+'.'+d+'.'+h+'.'+mi+'.'+s;
findnext(info);
i:=i+1;
end;
a[i]:='koniec';
end;
```

```
procedure ile;
begin
i:=0;
repeat
i:=i+1;
until a[i]='koniec';
ilel:=i-1;
end;
```

```
procedure segreguj;
begin
for i:=1 to ilel do
for j:=1 to ilel do
if a[i]<a[j] then
begin
a[i]:=a[j]; b[i]:=b[j]; c[i]:=c[j];
a[j]:=a[i]; b[j]:=b[i]; c[j]:=c[i];
end;
```

```
for i:=1 to ilel do
for j:=1 to ilel do
if b[i]<b[j] then
begin
b[i]:=b[j]; a[i]:=a[j]; c[i]:=c[j];
b[j]:=b[i]; a[j]:=a[i]; c[j]:=c[i];
end;
```

```
procedure katalog;
begin
for i:=1 to ilel do
begin
if a[i]='.' then
begin
for j:=i+1 to ilel do
begin
a[j-1]:=a[j];
b[j-1]:=b[j];
end;
a[i]:=a[j];
b[i]:=b[j];
ilel:=ilel-1;
end;
if b[i]='0' then b[i]:='<KATALOG>';
{3}
end;
end;
```

```
procedure pokaz;
begin
okno(1,1,79,25,15,1);
if ilel<23 then
for i:=1 to ilel do wri-
tel(a[i]:13,b[i]:13,c[i]:23)
else
begin
```

```
for i:=1 to 22 do wri-
tel(a[i]:13,b[i]:13,c[i]:23);
write(a[23]:13,b[i]:13,c[i]:23);
end;
end;
```

```
procedure resetdane;
begin
for i:=1 to ilel+1 do
begin
a[i]:='';
b[i]:='';
end;
end;
```

```
procedure przesuwanie;
begin
wskg:=1;
wsks:=1;
wskr:=1;
wsks:=1;
repeat
if wsks<>wskg then
begin
kolor(15,1);
clrscr;
```

```
for i:=0 to 21 do wri-
tel(a[wskg+i]:13,b[wskg+i]:13,c[wskg+i]:23);
wri-
te(a[wskg+22]:13,b[wskg+22]:13,c[wskg+22]:23);
end;
gotoxy(1,wsks);
kolor(15,1);
```

```
write(a[wskg+wsks-1]:13,b[wskg+wsks-1]:13,c[wskg+wsks-1]:23);
gotoxy(1,wskr);
kolor(1,15);
```

```
write(a[wskg+wskr-1]:13,b[wskg+wskr-1]:13,c[wskg+wskr-1]:23);
znak:=readkey;
```

```
wsks:=wskr;
wsks:=wskg;
if znak=#0 then
begin
znak:=readkey;
if znak=#72 then
begin
if (wskg>1) and (wskr=1) then
wskg:=wskg-1;
```

```
if wskr>1 then wskr:=wskr-1;
end;
if znak=#80 then
begin
if wskr<ilel then
begin
if (wskg<ilel-22) and (wskr=23)
then wsks:=wskg+1;
```

```
if wskr<23 then wskr:=wskr+1;
end;
end;
if (znak=#13) and (b[wskg+wsks-1]='<KATALOG>') then
begin
if a[wskg+wsks-1]='.' then
begin
```

```
for i:=length(ściezka) downto 1 do
begin
ściezka[i]:=' ';
if ściezka[i-1]='\' then i:=1;
end;
ściezka:='';
i:=1;
```

```
repeat
ściezkaas=ściezka+ściezka[i];
i:=i+1;
until ściezka[i]=' ';
ściezkaas=ściezkaas;
end;
if (a[wskg+wsks-1]<>'.') and
(a[wskg+wsks-1]<>'.') then
```

```
ściezka:=ściezka+a[wskg+wsks-1]+'\'
resetdane;
pliki;
ile;
segreguj;
pokaz;
przesuwanie;
end;
until znak=#27;
end;
```

```
begin
ściezka:='c:\';
klucz:='*. *';
clrscr;
pliki;
ile;
segreguj;
katalog;
pokaz;
przesuwanie;
end.
```

Objaśnienie:

Powyższy program zawiera kilka nowych dodatków (w porównaniu z jego starszą wersją z poprzedniego CDA). Pierwszym z nich jest wyszczególnienie katalogów. Teraz przy jego nazwie, zamiast cyferki zero znajduje się napis <KATALOG> {3}. Przy plikach natomiast znajduje się ich rozmiar. Kolejnym dodatkiem są daty i godziny utworzenia plików, bądź katalogów. Jednak nie pojawiają się one od razu po wpisaniu info.time. Jak wiadomo, data i czas składa się z sześciu liczb. Więc raczej niemożliwe byłoby ich zapisanie w jednej liczbie (no chyba, że jako string). Aby wydobyć informacje o dacie utworzenia pliku, należy posłużyć się funkcją UNPACKTIME {1}. Wywołujemy ją w następujący sposób: unpacktime(info.time,dt), gdzie dt jest typu DATETIME. Nasza zmienna dt jest rekordem, więc interesujące nas informacje wyciągamy z niej w następujący sposób:

zmienna1:=dt.year;

zmienna2:=dt.month;

zmienna3:=dt.day;

zmienna4:=dt.hour;

zmienna5:=dt.min;

zmienna6:=dt.sec;

Gdy już mamy datę i czas utworzenia pliku, przydałoby się sprawdzić, czy kolejne jej składowe są jedno- czy dwucyfrowe. Zabieg ten ma na celu ustawienie wszystkich dat w jednym rzędzie. Wygląda to mniej więcej tak: {2}: if length(zmienna1)=1 then zmienna1:='0'+zmienna1; i to byłoby tyle nowości, jeśli chodzi o powyższy program. A, przypomnieliśmy nam się jedna rzecz, usunęliśmy jednego buba, który pojawił się w programie z poprzedniego numeru. Chodzi o to, że pliki nie były sortowane wg alfabetu. Teraz już są {procedure segreguj}.

Nasz NORTON... nie, zmienimy mu nazwę na jakąś bardziej oryginalną, może DOS NAVIGATOR... Nasz DOS NAVIGATOR zaczyna nabierać rumieńców. Wyświetla nam zawartość dysku C, no właśnie, TYLKO dysku C. Postaramy się teraz to zmienić. W kolejnym programie dodamy opcję zmiany dysku i postaramy się "ubrać" naszego DN w ciekawą szatę graficzną. Przystępujemy więc do dzieła.

{program079 - Zmiana dysku i wyglądu}

```
program program79;
uses crt,dos,modul005;
```



```

type tablica=array[0..1000] of
string[20];
var info:searchrec;
p:string[128];
i,j,ilel,wskg,wskr,wskg:byte;
a,b,c:tablica;
znak:char;
sciezka,sciezka,klucz:string[128];
dt:datetime;
y,m,d,h,mi,s:string[5];

```

```

procedure pliki;
begin
i:=1;
p:=sciezka+klucz;
findfirst (p,anyfile,info);
while doserror<>18 do
begin
a[i]:=info.name;
str(info.size,b[i]);
unpacktime(info.time,dt);
str(dt.year,y);
str(dt.month,m);
str(dt.day,d);
str(dt.hour,h);
str(dt.min,mi);
str(dt.sec,s);
if length(m)=1 then m:='0'+m;
if length(d)=1 then d:='0'+d;
if length(h)=1 then h:='0'+h;
if length(mi)=1 then mi:='0'+mi;
if length(s)=1 then s:='0'+s;
c[i]:=y+'.'+m+'.'+d+'.'+h+'.'+mi+'.'+s;
findnext(info);
i:=i+1;
end;
a[i]:='koniec';
end;

```

```

procedure ile;
begin
i:=0;
repeat
i:=i+1;
until a[i]='koniec';
ilel:=i-1;
end;

```

```

procedure segreguj;
begin
for i:=1 to ilel do
for j:=1 to ilel do
if a[i]<a[j] then
begin
a[0]:=a[i]; b[0]:=b[i]; c[0]:=c[i];
a[i]:=a[j]; b[i]:=b[j]; c[i]:=c[j];
a[j]:=a[0]; b[j]:=b[0]; c[j]:=c[0];
end;
for i:=1 to ilel do
for j:=1 to ilel do
if b[i]<b[j] then
begin
b[0]:=b[i]; a[0]:=a[i]; c[0]:=c[i];
b[i]:=b[j]; a[i]:=a[j]; c[i]:=c[j];
b[j]:=b[0]; a[j]:=a[0]; c[j]:=c[0];
end;
for i:=1 to ilel do
for j:=1 to ilel do
if c[i]<c[j] then
begin
c[0]:=b[i]; a[0]:=a[i]; c[0]:=c[i];
b[i]:=b[j]; a[i]:=a[j]; c[i]:=c[j];
b[j]:=b[0]; a[j]:=a[0]; c[j]:=c[0];
end;
end;

```

```

procedure katalog;
begin
for i:=1 to ilel do
begin
if a[i]='.' then
begin
for j:=i+1 to ilel do
begin
a[j-1]:=a[j];
b[j-1]:=b[j];
end;
a[ilel]:='.';
b[ilel]:='.';
ilel:=ilel-1;
end;
if b[i]='0' then b[i]:='<KATALOG>';
end;
end;

```

```

procedure pokaz;
begin
kolor(0,4);
clrscr;
write(' DOS NAVIGATOR ver 1.0
15.07.Y2K ');
okno(1,2,80,24,4,0);
if ilel<21 then
for i:=1 to ilel do wri-
tel(a[i]:13,b[i]:13,c[i]:23)
else
begin
for i:=1 to 20 do wri-
tel(a[i]:13,b[i]:13,c[i]:23);
write(a[21]:13,b[21]:13,c[21]:23);
end;
window(2,3,79,25);
gotoxy(1,23);
kolor(0,4);
cleol;
write(sciezka);
window(2,3,79,23);
end;

```

```

procedure resetdane;
begin
for i:=1 to ilel+1 do
begin
a[i]:='';
b[i]:='';
end;
end;

```

```

procedure przesuwanie;
begin
wskg:=1;
wskr:=1;
wskg:=1;
wskr:=1;
repeat
if wskg<>wskr then
begin
kolor(4,0);
clrscr;
for i:=0 to 19 do wri-
tel(a[wskg+i]:13,b[wskg+i]:13,c[wskg+i]:23);
write(a[wskg+20]:13,b[wskg+20]:13,c[wskg+20]:23);
end;
gotoxy(1,wskr);
kolor(0,4);
write(a[wskg+wskr-
1]:13,b[wskg+wskr-1]:13,c[wskg+wskr-
1]:23);
znak:=readkey;
wskr:=wskr;
wskg:=wskg;
if znak=#0 then
begin
znak:=readkey;
if znak=#72 then
begin
if (wskg>1) and (wskr=1) then
wskg:=wskg-1;
if wskr>1 then wskr:=wskr-1;
end;
if znak=#80 then
begin
if wskr<ilel then
begin
if (wskg<ilel-20) and (wskr=21)
then wskg:=wskg+1;
if wskr<21 then wskr:=wskr+1;
end;
end;
if upcase(znak)='A' then {1}
begin
sciezka:='A.';
pliki;
ile;
segreguj;
katalog;
pokaz;
przesuwanie;
end;
if upcase(znak)='B' then
begin
sciezka:='B.';
pliki;

```

```

ile;
segreguj;
katalog;
pokaz;
przesuwanie;
end;
if upcase(znak)='C' then
begin
sciezka:='C.';
pliki;
ile;
segreguj;
katalog;
pokaz;
przesuwanie;
end;
if upcase(znak)='D' then
begin
sciezka:='D.';
pliki;
ile;
segreguj;
katalog;
pokaz;
przesuwanie;
end;
if (znak=#13) and (b[wskg+wskr-
1]='<KATALOG>') then
begin
if a[wskg+wskr-1]='.' then
begin
for i:=length(sciezka) downto 1 do
begin
sciezka[i]:='.';
if sciezka[i-1]='\' then i:=1;
end;
sciezka:='';
i:=1;
repeat
sciezka:=sciezka+sciezka[i];
i:=i+1;
until sciezka[i]='.';
sciezka:=sciezka;
end;
if (a[wskg+wskr-1]<>'.') and
(a[wskg+wskr-1]<>'.') then
sciezka:=sciezka+a[wskg+wskr-
1]+'.';
resetdane;
pliki;
ile;
segreguj;
katalog;
pokaz;
przesuwanie;
end;
until znak=#27;
end;
begin
sciezka:='C.';
klucz:='*.*';
clrscr;
pliki;
ile;
segreguj;
katalog;
pokaz;
przesuwanie;
end.

```

Objaśnienie:
I tak oto dokonaliśmy tego. Możemy już zmieniać dyski (czy napędy, jak kto woli). W tym celu wystarczy nacisnąć klawisz z literą mu odpowiadającą. Nasz program obsługuje tylko od A-D, ale można to zmienić, w zależności od indywidualnych potrzeb. Spójrzcie na {1}. Wystarczy pod spodem umieścić jeszcze jednego if'a i zmienić literkę, a będziemy mogli dostać się na kolejny dysk. W programie 079 zmieniliśmy również szatę graficzną. Mamy nadzieję, że się Wam podoba.

Aby nasz DN stał się bardziej użyteczny, należałoby dodać do niego następujące opcje: NOWY, KOPIUJ, USUN itp. Postaramy się teraz to zrobić.

{program080 - dodaj/usuń}

```

program program80;
uses crt,dos,modul005;
type tablica=array[0..1000] of
string[20];

```

```

var info:searchrec;
p:string[128];
nazwa,rob:string[8];
i,j,ilel,wskg,wskr,wskr,wskg:byte;
a,b,c:tablica;
znak:char;
sciezka,sciezka,klucz:string[128];
dt:datetime;
y,m,d,h,mi,s:string[5];

```

```

procedure pliki;
begin
i:=1;
p:=sciezka+klucz;
findfirst (p,anyfile,info);
while doserror<>18 do
begin
a[i]:=info.name;
str(info.size,b[i]);
unpacktime(info.time,dt);
str(dt.year,y);
str(dt.month,m);
str(dt.day,d);
str(dt.hour,h);
str(dt.min,mi);
str(dt.sec,s);
if length(m)=1 then m:='0'+m;
if length(d)=1 then d:='0'+d;
if length(h)=1 then h:='0'+h;
if length(mi)=1 then mi:='0'+mi;
if length(s)=1 then s:='0'+s;
c[i]:=y+'.'+m+'.'+d+'.'+h+'.'+mi+'.'+s;
findnext(info);
i:=i+1;
end;
a[i]:='koniec';
end;

```

```

procedure ile;
begin
i:=0;
repeat
i:=i+1;
until a[i]='koniec';
ilel:=i-1;
end;

```

```

procedure segreguj;
begin
for i:=1 to ilel do
for j:=1 to ilel do
if a[i]<a[j] then
begin
a[0]:=a[i]; b[0]:=b[i]; c[0]:=c[i];
a[i]:=a[j]; b[i]:=b[j]; c[i]:=c[j];
a[j]:=a[0]; b[j]:=b[0]; c[j]:=c[0];
end;
for i:=1 to ilel do
for j:=1 to ilel do
if b[i]<b[j] then
begin
b[0]:=b[i]; a[0]:=a[i]; c[0]:=c[i];
b[i]:=b[j]; a[i]:=a[j]; c[i]:=c[j];
b[j]:=b[0]; a[j]:=a[0]; c[j]:=c[0];
end;
for i:=1 to ilel do
for j:=1 to ilel do
if c[i]<c[j] then
begin
c[0]:=b[i]; a[0]:=a[i]; c[0]:=c[i];
b[i]:=b[j]; a[i]:=a[j]; c[i]:=c[j];
b[j]:=b[0]; a[j]:=a[0]; c[j]:=c[0];
end;
end;

```

```

procedure katalog;
begin
for i:=1 to ilel do
begin
if a[i]='.' then
begin
for j:=i+1 to ilel do
begin
a[j-1]:=a[j];
b[j-1]:=b[j];
end;
a[ilel]:='.';
b[ilel]:='.';
ilel:=ilel-1;
end;
if b[i]='0' then b[i]:='<KATALOG>';
end;
end;

```



```

procedure pokaz;
begin
  kolor(0,4);
  clrscr;
  write(' DOS NAVIGATOR ver 1.0   F7 -
NOWY          15.07.Y2K ');
  okno(1,2,80,24,4,0);
  if ilel<21 then
    for i:=1 to ilel do wri-
teln(a[i]:13,b[i]:13,c[i]:23)
  else
    begin
      for i:=1 to 20 do wri-
teln(a[i]:13,b[i]:13,c[i]:23);
      write(a[21]:13,b[21]:13,c[21]:23);
    end;
  window(2,3,79,25);
  gotoxy(1,23);
  kolor(0,4);
  clreol;
  write(sciezka);
  window(2,3,79,23);
end;

```

```

procedure resetdane;
begin
  for i:=1 to ilel+1 do
  begin
    a[i]:='';
    b[i]:='';
  end;
end;

```

```

procedure przesuwanie;
begin
  wskg:=1;
  wskgs:=1;
  wskr:=1;
  wsks:=1;
  repeat
    if wskgs<>wskg then
      begin
        kolor(4,0);
        clrscr;
        for i:=0 to 19 do wri-
teln(a[wskg+i]:13,b[wskg+i]:13,c[wskg+i]:23);
        wri-
tel(a[wskg+20]:13,b[wskg+20]:13,c[wskg+20]:23);
        end;
        gotoxy(1,wskg);
        kolor(4,0);
        write(a[wskg+wsks-
1]:13,b[wskg+wsks-1]:13,c[wskg+wsks-
1]:23);
        gotoxy(1,wskr);
        kolor(0,4);
        write(a[wskg+wskr-
1]:13,b[wskg+wskr-1]:13,c[wskg+wskr-
1]:23);
        znak:=readkey;
        wsks:=wskr;
        wskgs:=wskg;
        if znak=#0 then
          begin
            znak:=readkey;
            if znak=#72 then
              begin
                if (wskg>1) and (wskr=1) then
                  wskg:=wskg-1;
                if wskr>1 then wskr:=wskr-1;
                end;
                if znak=#80 then
                  begin
                    if wskr<ilel then
                      begin
                        if (wskg<ilel-20) and (wskr=21)
                        then wskg:=wskg+1;
                        if wskr<21 then wskr:=wskr+1;
                        end;
                        end;
                        if znak=#65 then
                          begin
                            okno(17,12,63,14,0,4);
                            nazwa:='';
                            write(' Podaj nazw(c) katalogu: ');
                            repeat
                              znak:=readkey;
                              if (znak<>#27) and (znak<>#13)
                              then
                                begin
                                  nazwa:=nazwa+upcase(znak);
                                  write(znak);
                                end;
                                until (znak=#27) or (znak=#13);
                                if znak<>#27 then mkdir(sciez-
ka+nazwa); {1}

```

```

      pliki;
      ile;
      segreguj;
      katalog;
      pokaz;
      przesuwanie;
    end;
    if (upcase(znak) in ['A'..'Z']) and
(znak<>#72) and (znak<>#80) then
    {2}
    begin
      sciezka:=upcase(znak)+'\';
      pliki;
      ile;
      segreguj;
      katalog;
      pokaz;
      przesuwanie;
    end;
    if (znak=#13) and (b[wskg+wsks-
1]='<KATALOG>') then
    begin
      if a[wskg+wsks-1]='..' then
        begin
          for i:=length(sciezka) downto 1 do
            begin
              sciezka[i]:=' ';
              if sciezka[i-1]='\' then i:=1;
            end;
            sciezka:='';
            i:=1;
            repeat
              sciezka:=sciezka+sciezka[i];
              i:=i+1;
            until sciezka[i]=' ';
            sciezka:=sciezka;
          end;
          if (a[wskg+wsks-1]<'..' and
(a[wskg+wsks-1]<'.')) then
            sciezka:=sciezka+a[wskg+wsks-
1]+'\'
          resetdane;
          pliki;
          ile;
          segreguj;
          katalog;
          pokaz;
          przesuwanie;
        end;
        until znak=#27;
      end;
    begin
      sciezka:='C:\';
      klucz:='*.*';
      clrscr;
      pliki;
      ile;
      segreguj;
      katalog;
      pokaz;
      przesuwanie;
    end.

```

Objaśnienie:
Do programu dodaliśmy opcję NOWY {1}. Tworzy ona katalog o podanej nazwie. Inne opcje, jak na przykład KOPIUJ czy USUN, dodaje się analogicznie. Więc pozostawiamy to wam jako zadanie domowe. W powyższym programie nieco zmodyfikowaliśmy zmianę napędu {2}. Aby zmienić dysk wystarczy nacisnąć klawisz posiadający jego literę A-Z.

Na tym zakańczamy tworzenie naszego NORTONA czy DN. Nie będziemy już do niego wracać. Wszelkie modyfikacje pozostawiamy Wam, choćby jako:

ZADANIE DOMOWE

- dodać opcję usuwania plików i katalogów
- umieścić zegarek w prawym górnym rogu
- coś jeszcze (sami wymyślcie)

A teraz, po treściwej części naszego kursu zwanej "praktyczną", przyszedł czas na luźniejszy kawałek, poświęcony Waszym sugestiom, problemom i pytaniom. Także i w tym miesiącu przyszła do nas cała masa Waszych listów i maili. Na początek kilka ważnych maili na które zdecydowaliśmy się odpowiedzieć na łamach pisma. Oto one!

(...) Czy nie moglibyście dawać po każdej części Waszego odcinka poświęconego Pascalowi adresu e-mail? Wiecie, ile się go naszukałem...? (...)

Marcin "HUNTER"

ODP. Rzeczywiście - przeoczenie z naszej strony... Od teraz nasz adres e-mail będziemy podawali ZAWSZE - na końcu artykułu. OK! :)

Next...

Napisał mi z kolegą grę pt. "Arkanoid" (ok. 5 MB). Czy możemy wam ją przesłać e-mailem?

(unknown :))

ODP. Ech, jeśli napiszecie w Pascalu jakiś ciekawy program lub grę - ślijcie go nam bez pytania. Jednak najpierw sprawdźcie go antywirusem, czy nie zawiera tych paskudnych stworzonek i KONIECZNIE spakujcie go np. ZIPem. A jeśli owy programik zajmuje więcej niż powiedzmy 2 MB - podzielcie go na kilka części i każdą przesyłajcie pojedynczo. Chociaż w wypadku takich właśnie obszerniejszych plików lepiej najpierw zapytać nas (tak jak w liście powyżej), czy można go wysłać (TP S. ruuulez :P).

Jak sami widzicie, tym razem listy zajęły nam niewiele miejsca. Dlatego też postanowiliśmy omówić tu kilka istotnych spraw organizacyjnych...

Po pierwsze - Zmęczeni ciągłym odpowiadaniem na maile typu "Jak skompilować program do formatu *.exe?" albo "Dlaczego podczas kompilowania programu pojawia się komunikat mówiący o braku modułu XXX?", postanowiliśmy stworzyć dla Was coś, co być może będzie rozwiązaniem tego problemu. Mianowicie, idąc przykładem Smugglera i Mr Jedi'ego (pозdrol!), mamy zamiar stworzyć pascalowe F.A.Q., które zamieszczalibyśmy na każdym CD i w Internecie (o czym później). W związku z tym oczekujemy od Was szybkiego odzewu w tej sprawie. Wysyłajcie do nas maile z tekstem w temacie: "Pascalowe F.A.Q.". Jeśli pomysł ten się przyjmie, to już niedługo ujrzycie pierwsze wydanie Pascalowego F.A.Q. Che? Co szanowni pascalomaniacy na to?

Sprawa number two - Niech zabrzmią fanfary... Tada! Otóż w Internecie pojawił się pierwszy oficjalny kącik poświęcony kursowi Turbo Pascala w CDA! I co wy na to? Humorek się poprawił? :) Na chwilę obecną (środek lipca 2000) Pascal Corner znajduje się na stronie domowej Raziela - Razieli's Homepage (adres: www.raziel.prv.pl), jednak w najbliższej przyszłości przewidywane jest jego przeniesienie na całkowicie oddzielną stronę - only for Pascal. Adres docelowy tej strony nie jest jeszcze do końca znany, jednakże wszystkie wróżki w mieście (a Wrocław to duuuże miasto :)) wskazują na to, że będzie on brzmiał następująco - www.pascal-cda.prv.pl. Obiecujemy też, że jeśli tylko wyżej wspomniana strona pojawi się w Internecie - od razu damy Wam znać. A teraz zdradzimy kilka szczegółów dotyczących tego, co znajdziecie na naszej stronie, zwanej Pascal Corner:

AKTUALNIE

(stan strony z dnia 17.07.2000):

- wszystkie programiki pomocnicze, które pojawiły się na CD w ramach naszego kącika w CDA
- pasjonujące programiki i moduły przystane przez czytelników lub znalezione w Internecie
- linki do ciekawych stron poświęconych Pascalowi

WKRÓTCE

(brak konkretnej daty):

- fragmenty KAZDEGO odcinka kursu Pascala z CDA
- lista zwycięzców konkursu Pascala z CDA i ich nagrodzone programiki
- pascalowe F.A.Q.
- księga gości :)

I jak Wam się to podoba? Jeśli macie jakieś ciekawe propozycje związane z tym, co ewentualnie mogłoby się jeszcze na tej stronie jeszcze znaleźć - piszcie śmiało! pascal@silvershark.com.pl z dopiskiem w temacie: "Pascal Corner". Postaramy się też zamieścić na stronie małą ankietę, którą będzie mógł wypełnić każdy, a tym samym zdecydować o zawartości tej witryny. Aha i jeszcze jedno - jeśli uda nam się wytargować kawałek CD, to pierwsza edycja Pascal Cornera znajdzie się off-line na płytce dołączonej do CDA. Dobra, teraz czekamy na Wasze opinie w tej sprawie...

Sprawa trzecia - Być może niektórzy z Was słyszeli już o tzw. grupach mailingowych. Służą one do rozsyłania e-mailów (początkowo bez załączników) do wszystkich, którzy zapiszą się do danej grupy. Sprawa ograniczałaby się do wejścia na stronę Pascal Corner, wpisania swojego adresu e-mail w odpowiednie miejsce i wciśnięcia przycisku "Dopisz do listy!". Wtedy w ciągu kilku chwil moglibyśmy rozesłać do wszystkich zapisanych listy e-mail, informujące o nowościach związanych z Pascallem. Jeśli bylibyście zainteresowani tego typu usługą, to piszcie... oczywiście na pascal@silvershark.com.pl :) z dopiskiem (w topicu!): "Grupa mailingowa".

To chyba będzie na tyle ze spraw organizacyjnych. Jak zapewne zauważyliście, znacznie poszerzamy swoje pole rażenia (wiedzą pascalową :)). Myślimy, że jeśli zgodzicie się na wszystkie nasze propozycje, to z pewnością wyjdzie to Wam na dobre... Ale to przecież nie będzie kącik dla nas, tylko dla Was, tak więc Wy macie tu pierwszy głos...

Ale jeszcze zanim się rozstaniemy, chcemy przypomnieć Wam o naszym nowym MI-NIKONKURSIE (bez nagród rzeczowych), który dotyczy rozstrzygnięcia następującego problemu: na czym polega różnica pomiędzy Pascallem a Turbo Pascallem? :) W dalszym ciągu oczekujemy Waszych odpowiedzi (ślijcie je mailem!). No, i przyszedł czas rozstania... :)

Jak wiemy - wszystko co dobre, szybko się kończy :). Kończy się bieżący odcinek kursu... Ale głowa do góry! Za miesiąc pojawi się przecież kolejna część naszych pascalowych zmagani :). Miejmy nadzieję, że do tego czasu nie straciecie ochoty na programowanie. No nie, trzeba się pożegnać. Tylko jak? O, może tak - niech moc Pascala będzie z Wami! I wszystko gra...

PS. Przypominamy, że możecie śłać do nas listy (na adres redakcji, z dopiskiem NA KOPERCIE Program Pascal), a także maile (pascal@silvershark.com.pl). Na wszystkie Wasze pytania postaramy się odpowiedzieć...

PS1. Nie zapominajcie także o dziale EXTRA na CD (w katalogu z programikami Pascala). W tym miesiącu znajdziecie tam dwie naprawdę fajne gierki zrobione w Pascalu - świetny klon tetrisa i wspaniałą grę logiczną zatytułowaną Pionki. A wszystko to roboty pascalowego geniusza - GrOg'a :).

PS2. Komunikat! Jeśli ktoś z Was jest autorem ciekawego modułu i chce zaprezentować jego możliwości na łamach CDA, niech przysłać go wraz z krótkim opisem na ok. 3-5 Kb (tj. 3000-5000 znaków) na adres redakcji z dopiskiem PASCAL bądź na nasz adres e-mail (patrz PS). Najciekawsze moduły zostaną opublikowane.

Polscy Indianie

Komu się opłaca kupowanie pirackich programów komputerowych? Na tak postawione pytanie, każdy z bywalców giełdy używanego sprzętu komputerowego (bo tak się ona oficjalnie nazywa - choć ci, co sprzedają rzeczywiście używany sprzęt, to drobne tysiące stojące ze smutnymi minami na jej obrzeżach) oczywiście odpowie, że opłaca się graczom, bo za piętnaście, dwadzieścia złotych kupuje program, za który w sklepie dałby ponad 100 PLN. Skoro się jednak już zgadzało o tym sprzęcie używanym, to ciekaw jestem, dlaczego nasi dzielni stróża prawa nie interesują się tymi, co na giełdzie mają stoiska legalne jak najbardziej, i kiedy piraci kryją się pod stołami, oni patrzą w oczy przedstawicielom prawa spojrzeńiami aż do bólu niewinnymi - a myślę, że rąbią Balcerowicza na sumy, wobec których zyski chłopaków sprzedających oprogramowanie pirackie to drobne datki rzucane żebrakom pod kościołem.

El General Magnifico

Przესadam? No to zastanówcie się, czy od tych wszystkich zawieranych na giełdzie transakcji płacony jest jakikolwiek podatek... i nie mówcie mi, że oni robią te stoiska po to, żebyśmy ja czy wy sobie kupili sprzęt nieco taniej, niż w sklepie. Jest z tym tak, jak z balami dobroczynnymi - kilkudziesięciu biedaków dostanie po zupie, a żona organizatora balu kupi sobie etolę z szynszylki. Ale oczywiście giełda nazywa się Giełdą Używanego Sprzętu Komputerowego. Cha! Cha!

Wróćmy jednak do tych biedaków, którzy stoją i sprzedają kompaktów. Nawiasem mówiąc, dość oczywistym jest, że to nie oni kopiuje i nie oni wgrywają na płyty rozmaite cracki i gdyby komuś w rzeczy samej zależało na ukróceniu procederu, to zamiast robić nalot na jedną giełdę, byłby posłał kilku niepozornych panów, którzy obserwując tańczuszkę płyt krążącą z rąk do rąk po dwu, trzech tygodniach miałiby strukturę pirackiego podziemia jak na widelcu. Najwyraźniej takie działania albo leży daleko poza możliwościami intelektualnymi naszych policyjnych tuzów, albo te drobne akcyjki robione są po to, by w razie czego wytłumaczyć się szefom [którym wciska się kit, że piractwo u nas to dzieło drobnych kaszaniarzy, co kryjąc się po piwnicach kopiuje nielegalnie dyski, oglądając się nieustannie przez ramię]. Może sęk i w tym tkwi jeszcze, że taki złapanie na gorącym uczynku nastolatek pokornie zwija uszy i idzie za panem policjantem nie próbując brykać - o ileż wtedy przyjemniej jest panu policjantowi, niż gdyby mu na przykład kazali przymknąć podpitego, tyso-

głowego draba na dyskotecę. Ten ostatni bowiem mógłby pana policjanta - nie daj Boże - uderzyć!

Przejdźmy jednak do sedna sprawy, czyli powodu, dla którego zdecydowałem się sięgnąć po klawiaturę. Otóż stawiam tezę, że kupując u pirata okradasz, bracie, sam siebie. Czemuż to ach czemuż? zapytasz bolesnym głosem. Temuż mianowicie, że gry kupione od pirata są tak tanie, że w zasadzie w żadną z nich nie pograsz do końca i porządnie. Kupiłeś niedawno Noxa, zacząłeś grać, pograłeś może z tydzień, ale zaraz potem pojawił się Thief II, Ultima IX, Devil Inside, jeszcze się z nimi nie uporałeś, a tu buch, Martian Gothic, Evolva, Time Machine, Aztec, Traitors Gate, zaraz potem Longest Journey, Daikatana, Soulbringer, Vampire: the Masquerade, Redemption... Nie będę zresztą wyliczał wszystkiego, bo kto by się w tym połapał. Rzecz w tym, że na rynku gier komputerowych starych programów nie wypierają lepsze czy gorsze, tylko nowsze. I z tym jest prawdziwy problem. Nie masz czasu na to, by przejść Noxa na wszystkie trzy sposoby, bo dostałeś coś nowego, niekoniecznie lepszego, ale oczywiście tego jeszcze nie widziałeś, więc precz z Noxem z dysku [nie każdy ma tyle przestrzeni na dysku, by obok starej gry zainstalować nową] i dalejże, uruchamiajmy nową.

Trochę to tak, jakby wpaść do restauracji i zamiast zjeść porządną jedną, dwa dania, kazać sobie podać po kęsie, dwa, z każdej potrawy. Ani się nie najemy, ani nam to nie wyjdzie na zdrowie - flaki na gorąco po zimnych lodach mogą mieć skutek nieludzki, zakończony w kucki. A skusiliśmy się dlatego, że przebiegły restaurator za kęs żąda złotówkę. Niewiele... prawda? Zapominamy, że siedem kęsów to jednak mniej, niż całe danie... ba! uważamy się za smakosza... w końcu skosztowaliśmy tylu potraw. A to trochę tak, jak z Casanovą, który przed śmiercią powiedział, że prawdziwie wielki kochanek całe życie kocha jedną kobietę.

Przelatując przez grę, jak Kozacy Budionnego przez wieś, w zasadzie bardzo się o niej niewiele dowiadujemy. Przyjrzyjcie się uważnie grze Fallout 2. Ileż tam rozmaitych smaczków, żarcików, kpinek ze zjawisk jakich pełno w naszej kulturze. Twórcy zawarli w niej aluzje i aluzjki do popularnych seriali, postaci z kreskówek, drwią z niektórych polityków, czy kultowych powieści. Czy dałoby się to wszystko wytłumaczyć, gdybyś przez grę gnał jak burza? Jedziesz na wycieczkę do Francji po to, by ją poznać choć pobieżnie, a nie po to, by wysiadłszy z samolotu na Orly rozjeżdżać się dookoła, kupić jedną mizerną pamiątkę i wracać do kraju, a podczas rozmów z kolegami rzucić niedbale: "Francja? Wiem, widziałem... nic specjalnego".

Tak właśnie postępujesz, kupując u piratów co tydzień jeden przynajmniej nowy kompakt. Stary, powiedzmy sobie szczerze, robisz to dla szpanu. Ale takiego małego, polskiego szpanu. Nie stać się na szpan całą gębą, by kupić co tydzień nową, legalną wersję gry, to pędzisz na giełdę, gdzie kupujesz pirata, a potem w towarzystwie kolegów, gdy mowa o jakiejś grze, rzucasz: "Daikatana? Grałem, cieniżna!" Przecież do wydania takiej opinii wystarczyłoby ci pograć w zamieszczone choćby na naszym, redakcyjnym kompakcie demo! I kosztowałoby cię to jeszcze mniej!

Jestem przeciwko korzystaniu z pirackich wersji nie dlatego, że to w końcu kradzież [jako tłumacz kilkunastu powieści wiem, co bym sobie pomyślał o ludziach, wydających na lewo tłumaczone przeze mnie książki]. Każdy ma w końcu swoje własne sumienie i lustro, w które rano patrzy z mniejszym, lub większym obrzydzeniem. Ale dlaczego świadomie pozbawiać się przyjemności, jaką jest dogłębne, dokładne poznanie jakiejś gry.

W latach 60-tych, kiedy rząd USA zaczął wreszcie poważnie traktować ugody zawarte z poszczególnymi indiańskimi plemionami i kiedy się okazało, że na terenach wielu rezerwatów roi się aż od cennych kopalin, biedni dotąd Indianie nagle i zupełnie dla nich nieoczekiwanie się wzbogacili. Wtedy to w salonach samochodowych Denver, Colorado Springs i innych miast Zachodu zaczęli się pojawiać indiańscy klienci, którzy kupowali na przykład cztery Cadillacy pod rząd [pokazując niedbale paluchem: "Ten, ten i tamte dwa!"], po czym wyjeżdżali z salonu pierwszym, rozwalali go zaraz za krętem, wracali po drogi, rozwalali go nieco dalej... i taka zabawa mogła trwać do wieczora. Ile razy widzę na giełdzie młodych ludzi, kupujących co tydzień dwie, trzy nowe gry, tyle razy mam ochotę zawołać: "Howgh, durny wodzu!"

Wiem, co mówię, bo obserwuję bacznie zaprzyjaźnionego nastolatka, który tak jest łapczywy nowości, że połyka je niczym narkotykiem. I tym, co określa to jako nałóg, będę musiał przyznać rację. Ciężko się oprzeć pokusie uruchomienia nowej gry, choć w starej nawet nie zdążyliśmy poznać zasad. Ludzie, nie dajcie się okradać z przyjemności dokładniejszego poznania jakiejś gry tylko dlatego, że wabi nas nowa, niekoniecznie lepsza, ale NOWA...i prawie za darmo. Policzywszy zaś to, co wydajecie na pirackie bądziwiewie, okazuje się, że niejednego z was stać byłoby co dwa miechy na kupno jednej, dobrej i oryginalnej gry, która by mu akurat wystarczyła na te dwa księżycy. Co wolicie: zjeść porządny tort w całości, rozkoszując się jego smakiem, czy błyskawicznie przeżuć kilkanaście hamburgerów - też żadnego do końca nie zjadłszy? □



Spoilerowanie bez cukru

czyli teoretyczne podstawy branży gier komputerowych

Poniekąd nieoficjalnie, aczkolwiek, dawno, dawno temu w odległej przeszłości... Jak zacząć felieton po tylu miesiącach "urlopu"? A jednak dalej się kręci. Jakiś czas temu gdy zmieniłem miejsce pracy (z dziennikarza na dystrybucję gier), Smuggler w odpowiedzi na mój e-mail napisał "czy teraz zmienisz swój punkt widzenia?". Muszę przyznać, że nieco mnie to poirytowało, ale i jednocześnie dało do myślenia. Otóż, nic się nie zmieniło w moim życiu, bym nagle miał zmieniać swoje poglądy. Po prostu miałem działać... Przy najbliższym spotkaniu umówiliśmy się że gościnnie będę prezentował swoje przemyslenia o naszej branży. A że czasem potrafię kłasać, to już inna sprawa :) To takie małe wprowadzenie, dla tych, którzy podejrzewają spisek Matrixa i X-Files.

JACEK GADZINOWSKI
JACEK@OPM.PL

Jak już wyżej wspomniałem, zaczynałem po drugiej stronie - jako recenzent gier i autor felietonów. Nie było nudno, czasem może nawet zbyt ciekawie. Zastanawialiście się, dlaczego recenzenci recenzują, tak jak recenzują, a gazety wyglądają, tak jak wyglądają? Cofnijmy się nieco w przeszłość (dla niektórych to prehistoria komputera łupanego), kiedy to "profesjonalną" sprzedawcą oprogramowania i gier komputerowych zajmowała się tylko giełda komputerowa. Nie było dystrybutorów, a pierwsze gazety dopiero stawiały kroki na rynku. Dziki rynek, gdzie nie obowiązywało żadne prawo, poza tym że wygrywał najsilniejszy i najsprytniejszy :) W tych oto pionierskich czasach rodziły się początki naszej branży.

Jako że nie było dystrybutorów, a ewentualne sprowadzone oryginalne oprogramowanie kosztowało więcej niż wypłata górnikowi czy hutnikowi, inaczej niż w cywilizowanym świecie powstawała prasa komputerowa. Soft prosto z giełdy pozwalał być na bieżąco, a że istniało sprzężenie zwrotne - gazety stały się poradnikami po giełdzie. Czyż nie było to wspaniałe, szczególnie jeśli można było połączyć zawód recenzenta i "sprzedawcy oprogramowania", który na giełdzie "wymieniał" się grami :)? Lecz (całe szczęście) nie mogło to trwać wiecznie. Pojawiła się konkurencja, a pionierzy na

rynku szybko odczuli ten fakt. Prowadzono ze sobą potajemne wojenki pozajadkowe, zakładano kontr-gazety, czasem ktoś przywłaszczył sobie bazy danych czytelników czy layout... Ale to było na porządku dziennym. Tamte pisma nie przypominały niczym naszych dzisiejszych, ot takie małe fanziny, często przypominające jakością "bibułę" konspiracyjną z czasów wojny polsko-polskiej (wcześnie lata 80-te).

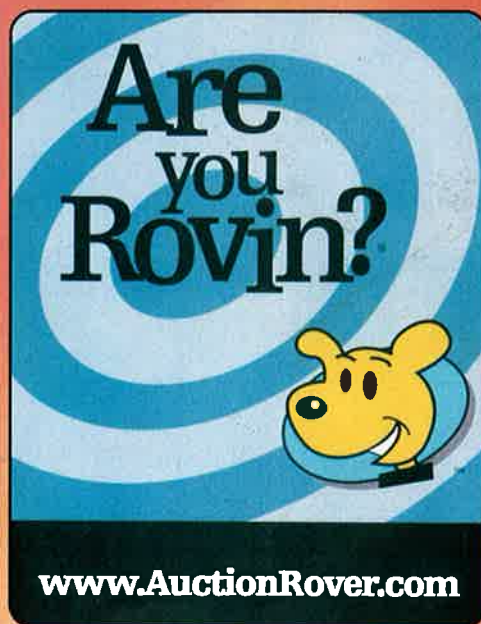
Później sytuacja jeszcze bardziej się skomplikowała, pojawili się pierwsi dystrybutorzy legalnego oprogramowania, a na dodatek zapanowała mściwie nam panująca "ustawa o prawie autorskim" z roku 1994. Niedługo później (z perspektywy czasu) upadła legenda polskiej branży, pismo wszystkich pism - Bajtek i Top Secret. No cóż, Spółdzielnia Wydawnicza zbankrutowała, bo agrobanki zdefraudowały pieniądze... Ale nie o finansach będę mówił. Miało być o recenzjach i gazetach. Właśnie Bajtek, później Top Secret, a wcześniej Computer Studio, wyznaczyły standard recenzowania. Ze względu na specyfikę polskiego rynku "twórczość" ta wyglądała nieco inaczej niż w krajach zachodniej cywilizacji. Jako że stosowano system poradnikowy, recenzje gier wymagały soczystej opisowości. Nie stosowano zapewne ani beta testów! Zresztą po co to komu... skoro gry rozwijały się w tamtych czasach tak żywiołowo, że każda następna produkcja mogła przynieść potencjalny przełom. Wtedy, jako młody gracz, zachwycam się Civilization czy Warlordsami a wczynie - River Raidem i Pac Manem! Nikt nie myślał wówczas o 3D czy innych kosmicznych wtedy wynalazkach.

Ponieważ - co wspominałem - rzeczywistość była nieco inna, pisma były w 100% o grach komputerowych. Nie wiarygodne? Naprawdę tak było. Same recenzje i z rzadka poradniki do gier. Nie było tematów pobocznych, tak jak to jest obecnie. Gry albo sprzęt: to wystarczało wtedy by zrobić dobrą 32-64 stronicową broszurkę. Nie było wtedy "podkładów" pod tekst w postaci kolorowych ilustracji, jedynie proste jednobarwne strony (+ małe obrazki, bo na większych pikseloza wyglądała), najczęściej białe z czarnym drukiem o jakości kserograficznej :) Tak wyglądała ówczesna poligrafia. Dopiero Top Secret przyniósł przełom... Najgorzej było ze "screenami" czyli zrzutami z ekranu gry. Istniały wtedy inne platformy sprzętowe niż jedynie słuszny PC [Amiga, Atari, Spectrum czy

Commodore], i nie istniało coś takiego jak specjalne programy które pozwalały na otrzymanie "zrzutu ekranu". Radzono sobie z tym na wszelkie możliwe sposoby - niektórzy fotografowali ekran monitora czy TV :), inni zbierali wszelkie możliwe materiały reklamowe dotyczące gier i skanowali, inni szukali ilustracji pokrewnych. Tak, życie recenzenta w ówczesnych czasach było bardziej radosne i przepełnione nieustannym happeningiem, którego uwiecznienie można było zobaczyć na łamach prasy. Do dzisiaj wspomina się "komixy" z Top Secretu, a przygody Borka i Kopalnego stały się klasyką, szczególnie dzięki napojom "bezałkoholowym" spożywanym każdej niedzieli w trakcie tradycyjnej giełdy :).

Nic nie zapowiadało szybkich zmian... ale te nadchodziły nieubłagane, a co najgorsze tak powoli, że nikt nie zauważał zmieniającej się rzeczywistości. Narodziła się konkurencja w postaci kolejnych tytułów gazet na rynku, a dodatkowo na rynek wkroczyli dystrybutorzy. W odmętach czasu, nieco na uboczu powstał też wtedy CD-Action, który z czasem osiągnął naprawdę solidny nakład... Konkurencja wymuszała zmiany, tak więc w niedługim czasie niektóre gazety zeszły z rynku, a inne zmieniły swój profil i styl działania. Dotychczasowi "warszawscy" przyjaciele - recenzenci porzucali się na wszelkie możliwe strony i nastąpiła "święta wojna". Kto komu i dlaczego - czytelnicy pasjonowali się kolejnymi odsłonami aluzyjnych tekstów, ale i tak rozumieliśmy wycinek tego co się działo. Wtajemniczeni kopali się po kostkach.

Zostawmy jednak na chwilę gazety i skupmy się na dystrybucji. Jak już wcześniej wspominałem przed rokiem 1994 nie istniała ustawa precyzująca prawa autorskie względem oprogramowania komputerowego. Istniała jednak za to nie jedna umowa międzynarodowa, której sygnatariuszem była Polska. Prawnicy nie potrafili jednoznacznie stwierdzić czy istniało naruszenie prawa. W końcu postanowiono, że będzie obowiązywała abolicja na



działalność przed 1994, a od tej pory nastąpi "gruba kreska", która pozwoli wszystkim bez wyjątku zacząć nowe życie, teraz już w normalnym, legalnym interesie :).

Jednak muszę tu przyznać, że naruszenie prawa istniało przed 1994... Jak to możliwe? Ano tak, że winnym było mityczne "państwo", które nie egzekwowało praw, których zobowiązywało się przestrzegać w myśl międzynarodowych konwencji. Tak więc w zasadzie ono popełniało przestępstwo w myśl obowiązującego prawa! :). Całe szczęście, że jakiś zaradny prawnik ze Stanów nie wymyślił sobie możliwości wyciągnięcia kilku miliardów dolarów od państwa "rozbójniczego", jak nazywana jest Polska względem przestrzegania praw autorskich. A może wiedziano o tym, tylko nie chciano gnębić rozwijającej się "nowej demokracji"? Tak czy inaczej musiało mieć to coś wspólnego z geopolityką. Wracając do pamiętnego przełomu - lat 1993/1994, zaistnieli wtedy pierwsi dystrybutorzy: IPS, z którego później wyłonił się LEM oraz: Mirage i CD Projekt. Istniały też jakieś inne firmy, ale zajmowały się one chałupniczą działalnością i nie warto sobie nimi zaprzątać głowy. Te pierwsze firmy narodziły się odmętach "złoty" czasów giełdy komputerowej, która odcisnęła na nich widoczne piętno. Jako że firmy te nie mogły skutecznie zająć większości rynku, ze względu na ograniczoną ofertę sprzedaży, skupiły się tylko na wybiórczej działalności. Rynek piracki w zasadzie miał się dobrze i nigdy nie zszedł do podziemia.

Z czasem powstały za to legendy na temat powiązań dystrybutorów z giełdą, którzy mieli swoje "korzenie" w czasach przed abolicyjnymi tj. przed 1994. Ówczesni gracze doskonale wiedzieli, że istniała firma Atari Studio czy Kicisoft... Ale mniejsza o zagłębienie w metryki, które nie przynosi nic dobrego, a jedynie może być tematem zastępczym w dyskusji, która od początku ustawy powraca jak bumerang: "Jak walczyć z piractwem i kto ma to robić?". Nie tutaj szukajmy rozwiązań...

Wielu ludzi z branży zaczynało w tych czasach, które do dzisiaj wspomina często z rozrzwinięciem jako "stare, dobre czasy". Anarchia, która trwała w czasach prymatu giełdy komputerowej ukształtowała czasy po wprowadzeniu ustawy. Część dystrybutorów nadal wołałaby działać na zasadach rynku "wypożyczanych" programów komputerowych, a część gazet wołałaby nadal opisywać programy z giełdy czy ze stadionu :). Kto nie chciałby łączyć zawodu recenzenta z dystrybutorem, czy to legalnym czy też tym gierdowym? Ale czas płynął i świat się zmieniał. Improwizacja odchodziła w zapomnienie. Niektórzy nadal się oszukiwali i... kończyli swoją działalność lub odchodzili w zapomnienie. No bo jak można kogoś zapamiętać, skoro znamy go z tzw. ksywy. Nazwisko i imię? W tej branży to sprawa wtórna :). Niektórym pozwala to być incognito, inni czasem piszą pod dziesięcioma nickami w różnych miejscach. A wiecie skąd narodziła się tradycja podpisywania się ksywami? Otóż w zamierzchłych czasach Top Secreta Marcin Przasnyski wprowadził ten pomysł w życie, który w późniejszych czasach zresztą modyfikował. I to tak skutecznie, że do dzisiaj niektórzy nadal nie wiedzą czy Martinez był jednocześnie Johnem Zabijką czy "może" też Andriejem Anstazovem :). "Nikt nic nie wie" - czeski film!

Dzisiaj, z perspektywy czasu, wydaje się oczywistym stosowanie "pseudonimów artystycznych", ale nie zawsze było tak jak obecnie. W ogóle życie recenzenta to twardy chleb. Jednak wiele wynalazków i wydarzeń rewolucjonizowało ten zawód! Takim kamieniem milowym był Internet. Wiele razy zadawało pytanie czy tzw. branża docenia czy ignoruje Internet? Dokładne zapoznanie się z grą komputerową jest możliwe ale strasznie pracochłonne. Do lamusa odeszły czasy prehistoryczne, kiedy w gazetach o tematyce gier komputerowych królowały tylko recenzje. Obecnie z każdej strony atakuje nas cała masa zapowiedzi, newsów czy beta testów. Później jeszcze mega-recenzje i poradniki. Cykl życia produktu zwanego grą znacznie się wydłużył. Czy to przypadek? Raczej nie, wprost przeciwnie to efekt sprytnych zabiegów dystrybutorów gier, jak i pogoń gazet za nowymi atrakcyjnymi treściami i formą dla czytelnika.

Jednak by sprostać tej nawale informacyjno - obrazkowej potrzebna jest ogromna ilość informacji. Wszelako skąd "biedny" recenzent to wszystko zdobędzie, gdzie poszerzy swoją wiedzę? Pozostaje tylko Internet. Gdyby nie on nasze gazety byłyby bardziej ubogie i bardziej amatorskie! Całe spektrum informacji, o różnym zabarwieniu emocjonalnym oraz masa materiałów graficznych wzbogaca gazety.

Kwestią mocno dyskusyjną jest tylko .. prawo autorskie, które nijak ma się do obecnej sytuacji - rewolucji informacyjnej. Materiały graficzne dostępne w zasięgu ręki pozwalają opisać każdy produkt... także ten, którego nie ma na rynku. Nieraz widać w gazetach "kosmiczne" recenzje gier, których w ogóle nie ma jeszcze w oficjalnej sprzedaży - albo które jeszcze są w fazie tworzenia. Tak tak. Teraz już nie wystarczają dema czy beta wersje, teraz trzeba pisać recenzje ze screenów, a najlepiej zaocznie :). Po prostu niektórzy chyba już zapomnieli co nazywamy recenzowaniem - żądza "bycia pierwszymi", opisanie gry przed innymi zaśłania im wszystko. Ot, inni stwierdzą z rozbrajającą szczerością - człowieku to po prostu brutalna rzeczywistość, to jest



biznes, który jest wojną! Jednak na całe szczęście są jeszcze tacy, którzy nie chcą być owymi "pierwszymi" i nadal wolą pograć i mieć z tego radość, także przy pisaniu recenzji. Ale niestety jest ich coraz mniej...

Wracając do Internetu - wspomnieć też należy, o innych aspektach dotyczących redakcyjnej roboty. Recenzje czy zapowiedzi mogą być CZASEM wzbogacane "wypożyczonymi" tekstami z Internetu, ale CZASEM stają się to wręcz karykaturalne. Przykładem może być ślepe przepisywanie tekstów i pisanie bzdur w stylu "miliony polygonów w grze" albo "superealistyczna renderowana grafika w voxelach". Istnieje też inna szkoła postępowania. Recenzent na tyle "inspirowany" tekstami innych autorów, że praktycznie jego teksty są kompilacją tekstów innych ludzi. Ta niebezpieczna sytuacja jest możliwa do opanowania, pytanie

tylko czy nasi młodzi recenzenci są odporni na ten zalew informacji, bardzo często wręcz śmieciowej?

I tu właśnie dochodzimy do setna problemu recenzowania, a być może też i ... dystrybucji. Zagoniony recenzent zazwyczaj ma mało czasu na czynność, która powinna być dla niego najważniejszą od samego początku - a mianowicie myślenie. Tak więc dobry recenzent powinien nieco bardziej krytycznie podejść do istoty recenzowania, by ta nie przerosła go :). Nie może być to sztuka dla sztuki. Jednak temat gier sam z nas sobie zakpił. Z innej odległej - czytaj normalnej perspektywy jest to temat abstrakcyjny, wręcz



homogeniczny, często wyśmiewany i wstydlivy. Niby domena młodych użytkowników komputerów, a zawodowo często zajmują się tą dziedziną ludzie w "sile wieku". A gry skomercjalizowały się... co widać po recenzjach. Często bowiem zastanawiamy się, co autor miał na myśli, gdy tymczasem jest to często narzucony język reklamy. Ile to już razy mieliśmy do czynienia z przełomami na rynku, rewolucyjnymi pomysłami czy genialnymi inicjatywami? Gdy tymczasem wszystko wokół nadal było i jest po staremu. Gier naprawdę dobrych, w które będzie grało się miesiącami czy latami, naprawdę jest niewiele. Czasy przełomu chyba już dawno odeszły do historii.

Skoro tak, to skupmy się na tym co mamy na rynku. Co roku mamy gorsze i lepsze okresy. Kiedy wiosną i latem mamy tzw. "plażę", a jesienią i zimą wielki wysyp gier. Zasadniczo można powiedzieć, że gazety mogłyby działać sezonowo. Ale tak nie jest, ponieważ wydawnictwa muszą działać przez cały rok, to dawne pisma "100% o grach" obrośły działami pokrewnymi. Narodziły się działy "okołogrowe", na tematy różne i różnorodne, kąciki tematyczne oraz wszelkie poradniki techniczno - internetowo - sprzętowe. Czy jest to pozytywna tendencja? Dla graczy nie zawsze, ponieważ zdarzają się tacy redaktorzy, którzy przekształcają swoją gazetę w poradnik o wszystkim dla wszystkich. Ale z drugiej stro-

ny nie zawsze musi to przynieść złe efekty; przynajmniej można wyjść poza rynek graczy i stać się piśmem, która może także trafić do szerszego grona odbiorców.

Czy jest obecnie możliwość powrotu do pism "100% o grach"? Szczerze wątpię, z powodu ograniczonej tematyki gier, jak i samej specyfiki polskiego gracza. A przede wszystkim sam wynik ekonomiczny, poziom sprzedaży i tak z czasem wymusiłby modyfikację profilu takiej gazety. Właśnie poziom sprzedaży jest głównym miernikiem wartości gazety na rynku polskim w branży gier komputerowej. Zaiste jest to dziwny stan, niepodobny do innych branż, gdzie głównym źródłem dochodu wydawnictw są zamieszczane reklamy, a nie sprzedaż pisma. No cóż, podmioty gospodarcze, działające na rynku gier komputerowych, po prostu wyrażają chęć na ograniczone reklamowanie. Dlaczego? Odpowiem prosto - kondycja rynku i rozmiar piractwa. Legenda są twierdzenia, szczególnie graczy, że wydawcy branżowych pism bogacą się niemiłosiernie dzięki reklamom, szczególnie gier komputerowych. Tymczasem w budżecie typowego pisma wpływają za reklamy są - istotnym wprawdzie - ale TYLKO dodatkiem do wpływów ze sprzedaży.

Może swoją cegiełkę do stanu rynku dokładają same gazety, szczególnie te opisujące gry z pirackich kopii? Zastanawialiście się czasem, że poradniki w stylu: "co kupić u pirata"? mogą się znakomicie sprzedawać? Tak czy inaczej to już opowieść na jeden z kolejnych felietonów... Dziękuję za uwagę i poświęcenie swojego cennego czasu na przeczytanie powyższego tekstu. Czekam na ewentualną polemikę i propozycję na tematy dalszych felietonów.

Ps. W sprawie wynagrodzenia za ten artykuł oświadczam, że właśnie za otrzymane honorarium zakupiłem trzy, a może cztery? samochody [Matchboxy]. Tak więc od teraz jestem kolejnym milionerem w naszej branży. Właśnie zastanawiam się nad kupnem piętrowego garażu, bo moja kolekcja aut rozrosła się niewiarygodnie :) Jest eXtra!

Ps2. Nie zajmuję się dystrybucją cukru, ani spoilerów, jeno jestem człowiekiem zajmującym się PR w Play It :)

Ps3. Wydawnictwo FPP oraz redakcja CDA nie ponoszą odpowiedzialności za teksty zawarte w powyższym felietonie; a autor tekstu ostrzega, że czytanie tego grozi utratą mózgu lub czymś gorszym. Ostrzegalem!!!

Disclaimer: Jacek Gadzinowski zastrzega sobie, że wszystkie wyrażane opinie są jego prywatnymi przemysleniami i nie mają nic wspólnego z firmami, z którymi współpracuje. □



SCENA KOMPETEROWA

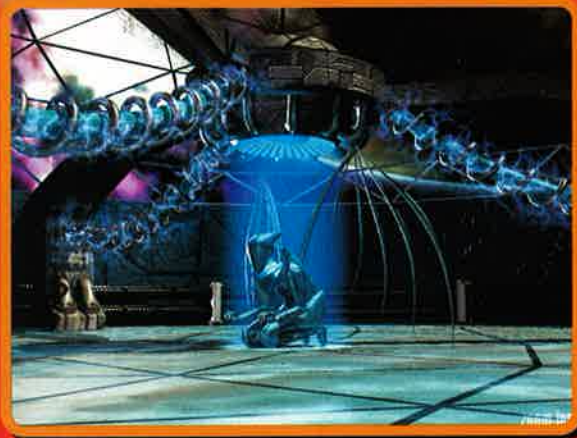
Horizon Party '2000 - Wrocław

W dniach 9-10 lipca we Wrocławiu zorganizowano drugą już edycję parties o nazwie Horizon.

Tym razem party place ulokowane było w nie dużym pałacyku mieszczącym się w samym prawie centrum Wrocławia. Z tego co wiem, z dotarciem na party nie było żadnych większych problemów. Po przybyciu na miejsce przywitał nas jak zawsze uśmiechnięty Tiges :), który skasował mnie na 30 złocisz. Otrzymałem identyfikator oraz dyskietkę do głosowania i już mogłem korzystać z dobrodziejstw przygotowanych przez organizatorów :). Główna Sala, w której partowicze spędzali większą część wolnego czasu, nie była zbyt duża, lecz bez problemu mieściła wszystkich uczestników. W sobotę rano na party place było dość spokojnie, a na big screenie non stop puszczane były jakieś demka i ludzie powoli zaczęli się aklimatyzować :).

noches/thelo0p!

Około godziny 13 ruszyły pierwsze crazy compo organizowane przez Insecta i Cro, m.in. bex compo, krzeselko compo, pop compo, pompka compo i tym podobne. Niektóre konkurencje były, można powiedzieć, mocno już oklepane, ale i tak widać było duże zaangażowanie zarówno ze strony startujących, jak i samych organizatorów. Czas płynął nieubłaganie, a kompoty przewidziane były na godzinę dwudziestą pierwszą (a i tak standardowo się opóźniły), więc pozostała jeszcze chwila na dopieszczenie swoich prac lub spędzenie ostatnich minut :) z przyjaciółmi w barze, który o tyle dobrze, że był czynny przez cały czas trwania imprezy! Można było się tam zaopatrzyć w różnego rodzaju napoje (bealkoholowe też :)) oraz ciepłe posiłki po dosyć przystępnych cenach. Kompoty ruszyły z półgodzinnym opóźnieniem, gdyż, z tego co wiem, zmieniany był rzutnik (jakby nie mogli zrobić tego wcześniej) [no i trochę się przeciągnęła selekcja z uwagi na bardzo dużą ilość prac muzycznych - tiges].



Na pierwszy ogień poszło Chip Compo. Z około czterdziestu, selekcję przeszło dziesięć chipów. Wygrał Unaware z dosyć starym (co nie znaczy, że gorszym!) modkiem "Dream About Driving", a tuż za nim był Traymuss. Trzecie miejsce przypadło Hex-owi z jego "Shirine2". Osobiście ten utwór spodobał mi się najbardziej, ponieważ przepadam za tego typu eksperymentami =). Później było Ascii i Ansi Compo. Tutaj wygrała pracka "Mimic" autorstwa Nochesa :) i Zero. Drugi był Kai z dosyć cieniutką pracą zatytułowaną "Blondynka z Jednym Okiem", a trzecią lokatę uzyskał Cro. W tym compo organizatorzy zaliczyli pierwszą wpadkę, gdyż prace przeglądane były wraz z polskim fontem, przez co np. praca Rivena/thelo0p wyglądała tragicznie. Prosiłbym więc organizatorów o zwrócenie swojej uwagi na tego typu szczegóły w kolejnych edycjach party. W Ansi Compo makerzy nie popisali się zbyt dobrze i nie chodzi mi tu o jakość prac, bo tu poziom był w miarę wysoki, lecz o ich ilość. Wystawiono zaledwie 3 prace. Wygrał Konio, a za nim SKI z pracką "Druid". Trzeci był Cro i jego "Chemical". Po tym przyszła kolej na grafiki typu "old school", czyli 8 bit Gfx Compo. Wygrała znakomita praca Dżordana. Aż trudno było uwierzyć, że to tylko 256 kolorów =), a to za sprawą 24-bitowej palety, której użyto do rysowania tego pica. [Nie, to nie tak... Ona miała jak najbardziej paletę 8-bitową, tylko paleta była bardzo dobrze dobrana. Poza tym praca Dżordana nie spełniała wszystkich warunków competition (wysoka rozdzielczość), ale została dopuszczona ze względu na bardzo wysoki poziom artystyczny i jakościowy - tiges]. Drugie i trzecie miejsce zajęli kolejno Lazor i Mantra.

Po 8 bit Compo ruszyło Multichannel Compo i tutaj selekcja miała naprawdę ostrą, ponieważ zśród około sześćdziesięciu utworów musiała wybrać te dziesięć najlepszych. Myślę, że byli obiektywni przy wyborze i nie sugerowali się jedynie xywkami autorów :) [tu i tak się każdemu nie dogodzi - tiges]. Poziom dopuszczonych modułów był dość wysoki. Wygrał Singer z modkiem "Drift", za nim mój faworyt RTS i jego "Jambo-ree 2". Pierwsza część tego utworu zajęła pierwsze miejsce w 4ch Music Compo w poprzedniej edycji party (to tak dla zainteresowanych =). Trzeci zaś był Graff ze swoją skoczną melodyjką pod tytułem "Happynew". Jeśli chodzi o sprzęt nagłaśniający, na którym puszczane były wszystkie prace muzyczne, to był on w miarę dobry. Choć ustawienie kolumn mogłoby być trochę inne. Na przykład, jedna kolumna w jednym rogu sali, a druga w drugim, myślę, że wtedy nagłośnienie byłoby trochę lepsze.

Kolejnym komopotem był True Gfx Compo. Tutaj wybór był naprawdę trudny. Partyzanci przyznali jednak pierwsze miejsce Lazurowi a drugie Dżordanowi (i znowu mój faworyt [mój też - tiges]). Trzecie miejsce przypadło DarkGremlinowi. Ostatnim graficznym composem był Ray Compo. Pierwsze miejsce zajął Zoltan, drugie Dżordan, a trzecie przypadło Bonzajowi. Osobiście nie przepadam za tego typu grafiką, choć Dżordan (jak zwykle zresztą) zrobił na mnie ogromne wrażenie [polecam szczególnie te wymienione prace, jest na co popatrzeć - tiges]. Warto jeszcze w tym miejscu wspomnieć o big



screenie, który został powieszony w rogu sali dzięki czemu był w zasięgu widzenia wszystkich partowiczów i spełniał swoją rolę w stu procentach, tzn. wyświetlone rysunki wyglądały tak jak wyglądać powinny, bez żadnych zbędnych buuraków [choć jeśli chodzi o jego wielkość, to mogło być lepiej, i jeśli w przyszłym roku zorganizujemy podobną imprezę, postaramy się o



wiekszy - tiges]. Po 20-minutowej przerwie nastąpiło Mp3 Music Compo. Pierwsze trzy miejsca zostały zajęte przez czołówkę :), czyli Aural Planet, a dokładniej: Raidena z "Changing My Mind" oraz Scorpika jako drugiego i Falcona jako trzeciego (cóż za zbieg okoliczności :)) [czyżby byli po prostu najlepsi? - tiges].

Teraz przejdźmy do finału, czyli prac kodowanych. Jako pierwsze puszczono intra 4kB. Niestety tylko dwa i na dodatek nie były za bardzo odkrywcze :(. Wygrała produkcja grupy Korozo-

ne a za nią Intro autorstwa Sil'a Da'Hoo. W 64kB Intro Compo było już trochę lepiej. Wystawiono 3 prace, z czego jedna powinna raczej trafić do Crazy Compo (którego i tak nie było ze względu na brak prac). Wygrało całkiem fajne intro "Addlib" grupy Addict. Na drugim miejscu było intro Dark Edenu "Dungha", a na końcu produkt nowo powstałej i dobrze się zapowiadającej grupy Crux.

A teraz to, na co wszyscy czekali - Demo Compo! Zaprezentowano osiem prac, z czego dwie były joke'ami [zaprezentowane tam "żarty" nie były najwyższych lotów - tiges]. Pierwsze miejsce zdobyła produkcja Lett'a, czyli Time Machine. Demko bardzo efektowne z szybką goa muzyką. To po prostu trzeba zobaczyć. Drugi był Sunflower z demem "Tesla". Produkcja równie dobra, ze znakomitą muzyką, autorstwa duetu Lluvia & Radix. Jest to pierwsza produkcja Yoghurta pod szyldem Sunflower. Trzecie było demo Nah-Koloru "33", które mi się spodobało najbardziej (widać mam szczęście do tych trójek!). Czwarte, piąte i szóste miejsce należało do Zone51, Addict i Procreation + Potion. Dwóch ostatnich miejsc, czyli (czyli siódme i ósme) nie będę opisywać, gdyż delikatnie mówiąc, były cieniutkie. Ostatnim zaplanowanym compotem miał być Vhs Compo. Pokazano jedynie jeden film, gdyż reszta nie chciała ruszyć. Tutaj kolejny minus dla organizatorów. A szkoda, bo jeden z zacinających się filmów był naprawdę fajny. Wszystkie kompoty zakończyły się bardzo wczesnym rankiem. Ogłoszenie wyników miało nastąpić o godzinie 11, więc pozostało jeszcze trochę czasu na małą drzemkę w udostępnionym "sleeping roomie", który mieścił tuż koło baru. Chyba nie było to najlepsze rozwiązanie.

Podsumowując, party można uznać za udaną, choć, jak zwykle, impreza miała swoje zalety i wady. Do zalet przede wszystkim należy zaliczyć obecność normalnych ochroniarzy tzn. śpiących spokojnie na brance. Oprócz tego, na party place zamontowano kamerę, dzięki której możliwa była transmisja na żywo w Internecie! Z takim rozwiązaniem na polskich parites do tej pory się nie spotkałem. I tutaj kolejny plus dla organizatorów. Warto w tym miejscu wspomnieć o toaletach, które były w miarę eleganckie, z papierem i mydłem! :) Drugiego dnia było trochę gorzej, gdyż pękła rura pod pisuarami :) [chech ... ludzie, pamiętajcie, że czyste toalety leżą w waszym interesie - tiges]. Organizatorzy pomyśleli też o ludziach z komputerami. Możliwy był dostęp do internetu całkiem za free. Jeden osobnik na party (hi goró) w ciągu dwóch dni ściągnął ponad 300 MB scenowego softu! Jako że żadnych większych minusów nie zanotowałem (przynajmniej ja), party mogę uznać za udaną =).

CHIP COMPO (28 entries)

- | | |
|--|-----|
| 1. Dream About Driving by Unaware/Squardream | 179 |
| 2. Hyper's Chip by Traymuss/Giraffe | 154 |
| 3. Shrine2 by Hex/Add ^ Vr | 104 |

ASCII COMPO (15 entries)

- | | |
|---|----|
| 1. Horizon2k by Noches/Theo0p & Zero/lpc | 94 |
| 2. Blondynka z Jednym Okiem by Kai/Spirit | 89 |
| 3. Mary Jane by Cro/Ls9 | 71 |

ANSI COMPO (4 entries)

- | | |
|-------------------------------------|-----|
| 1. Czerwony Kapturek by Konio/Shape | 153 |
| 2. Druid by Simon King/Theo0p! | 147 |
| 3. Chemical by Cro/Ls9 | 138 |

8 bit GFX COMPO (10 entries)

- | | |
|--|-----|
| 1. Usta Milczą... by Dzordan/Moons ^ Anadune | 150 |
| 2. For Big Boy by Lazur | 139 |
| 3. Elfique by Mantra/CSD ^ ADD ^ LS | 84 |

MULTICHANNEL COMPO (58 entries)

- | | |
|-----------------------------------|-----|
| 1. Drift by Singer/Atr ^ And ^ Vr | 129 |
| 2. Jamboree2 by Rts/Addict ^ Vr | 102 |
| 3. Happyriow by Graff/Tatanka | 92 |

RAY COMPO (21 entries)

- | | |
|--|-----|
| 1. Astral Voyager by Zoltan/Madwizards | 163 |
| 2. Smoczyko by Dzordan/Moons ^ Anadune | 114 |
| 3. Pysia by Bonzaj | 75 |

GFX COMPO (26 entries)

- | | |
|--|----|
| 1. Nobody by Lazur | 76 |
| 2. Smak i Zapach... by Dzordan/Moons ^ Anadune | 71 |
| 3. Bio Demons by DarkGremlin | 59 |

MP3 COMPO (28 entries)

- | | |
|---|----|
| 1. Changing My Mind by Raiden/AP ^ Exmortis | 83 |
| 2. Scotland-Holand by Scorpi/AP | 70 |
| 3. Sound Office by Falcon/Cloud#9 ^ AP | 64 |

INTRO 4k COMPO (2 entries)

- | | |
|---------------------------|-----|
| 1. Atmosphere by Korozone | 215 |
| 2. Adnegel by Da'Hoo | 150 |

INTRO 64k COMPO (3 entries)

- | | |
|--------------------------------|-----|
| 1. ADDlib by Addict | 175 |
| 2. Dungha by Darkeden | 142 |
| 3. Meaning of the Life by Crux | 81 |

DEMO COMPO (9 entries)

- | | |
|---------------------------------------|-----|
| 1. Time Machine by Lettigue & Friends | 172 |
| 2. Tesla by Sunflower | 167 |
| 3. 33 by Nah-Kolor | 132 |

www.horizon2k.ae.pl, ftp://ae.pl

Scena - inaczej

Tak sobie od pewnego czasu przeglądam CD-ACTION i widzę, że z numeru na numer pismo staje się coraz lepsze. Nie jest monotematycznie, zajmując się różnorodną tematyką, np. demo-sceną pc. I fajnie, bo żadne inne pismo tego nie robi! Świetnie, że coś można poczytać o tym w komercyjnej prasie - dostępnej dużej grupie czytelników. Dzięki temu scena zyskuje nowych zwolenników...

Ale NIKT nie pisał o wadach komputerowej sceny. Dla ludzi dopiero wkraczających w ten nowy świat, wszystko wydaje się być fajne i cukierkowe. Nie zawsze tak jest i było - to właśnie druga strona medalu. Ten tekst skierowany jest głównie do wszystkich scenowiczów, a szczególnie do tych, którzy zamierzają wkrótce wejść na scenę. Potraktujcie to jako formę swoistego ostrzeżenia, aby potem się nie rozczarować i nie żałować pewnych spraw...

FRIENDSHIP

Przyjaźń na scenie. O tym napisano wiele artykułów, często pozytywnych, bo bez friendshipu scena po prostu by nie istniała! Jednak takie haselka, w stylu "friendship rulez", "for friendship write...", są często gęsto fałszywe. Tak, panowie. Wysyłacie list do takiego gościa i nie otrzymujecie odpowiedzi (można przeboleć). Potem piszecie do innego list i, super, facet wam odpisuje. Tylko w innych proporcjach, wy jemu trzaskacie list na 6kb nawet na 10kb, a on wam na 2kb - tłumacząc się, że ma dużo kontaktów i nie ma czasu na większe listy. Wy tracicie chęć pisania i pomalutkę kontakt usuwa, z czasem urywa. No, to gdzie jest tu friendship??? Nie ma przyjaźni, wzajemnego zrozumienia, bo ów kontakt nie przetrwał... Dlatego ja już od dawna nie używam hasła "friendship" w swoich poczynaniach...

Co do listów - piszę takie, jakie chcę, nie robiąc z siebie friendship-guru. Nie zakładajcie, że "korespondencyjni przyjaciele" zawsze będą OK. Znam przypadki, gdy pewne osoby się wybiły, a ich kontakty z zazdrości np. głosowały na zupełnie innych lesczy, tylko dlatego, by owe osoby, broń Boże, nie zajęły wysokich miejsc na chartsach. A wszystko spowodowane polską dewizą - "Czego chcieć masz mieć lepiej niż ja". Są i odwrotne zdarzenia, zresztą też negatywne. Koleśie głosują na swoich znajomych. Pal licha, jeśli im się należy, ale czasami na topie pojawiają się ludzie, którzy nie powinni tam być! A jeżeli jesteśmy przy chartsach, to wiadomo, że nigdy nie będą one obiektywne, zwłaszcza te zrobione z kilkunastu votek. W polskich magach istnieje tendencja do robienia chartsów z np. 20, a nawet 15 (i mniej) votek. Wstyd. I to ma być top polskiej i nie tylko sceny? W takim papierowym magu, jakim jest COOL, do drugiego wydania udało mi się nazbierać 40 votek. A o tym, że na scenie nie chce się ludziom wypelniać votek nie wspomnę...

ELITA

Che, che, che - temat rzeka, Elita jest zawsze - to wszyscy dobrzy w swym fachu ludzie, uznani w środowisku za wybitne osiągnięcia i całokształt. Praktycznie większość scenowej egzystencji sprowadza się do uzyskania statusu elity... Ale i z tą "elitą" są różne przekrety. Wystarczy bowiem mieć dobre plecy i wsparcie ze strony kumpli, by się dostać do czołówek. Można to zrobić także chamskim np. pojawia się nowa grupa, która jest może i dobra, ale nie rewelacyjna - jednak na party nie odezwie się do nikogo (oprócz znanych scenowców) i sprawia wrażenie właśnie elitarniej. Mamy kilka takich niesympatycznych grup na naszej scenie, które wydały parę produkcji, nic nie robią, ciągle bazując na przeszłych dokonaniach. Nie będę wymieniał tych nazw, bo może się wywiązać mała wojna, a tego mi nie trzeba. Zauważyłem także, że ludzie boją się podejść do kogoś znanego na scenie i zagadać - bo myślą że taki elciarz ich zbluz, lub zignoruje. Taki człowiek nie ma nic wspólnego z elitą, to tylko zadufany w sobie osobnik, który myśli, że jak coś osiągnął na komputerze, to jest naprawdę kimś. Olejcie takiego gościa i to wy go zignorujcie!

Inna sytuacja, zagadacie wreszcie do koleśia, a po chwili rozmowa się urywa, on odchodzi... Obmawiacie go, że jest taki i owaki, ale być może problem tkwi gdzieś indziej, w was samych! To wy nawiązujecie rozmowę i to wy nadajecie jej kształt... To samo dotyczy normalnych kontaktów, jeżeli spotykacie się na party rozmawiacie na takie tematy, jakie was interesują. Żeby potem nie być rozczarowanym i nie pisać po kumplach "Jak to ten X się zmienił i zelitaryzował...", Na scenie - jak w życiu, również są "podchody" i zawiści. Przykładowo, muzycy obmawiają siebie nawzajem: a ten to ciężki technicznie, ten ripuje sample, tamten używa sekwencji. Graficy posądzają innych grafików o skanowanie, koderzy o ripowanie źródełówek, editorzy magów bluzgają na resztę editorów...

Scena się kręci, masz swoje pięć minut? Dobrze je wykorzystaj!

Zeniał

PS. Nie jestem idealny, nie uważam się za specja od psychologii sceny. Chciałem przedstawić trochę inną stronę tego komputerowego świata.

OD REDAKCJI

Tekst napisano WIEKI temu. Tym niemniej, zaginał przy kolejnej reinstalacji systemu i nagle oraz niespodziewanie się odnalazł. A że mimo swego wieku nadal prezentuje ciekawe poglądy (mimo iż np. pewnie miała trochę się w nim zestarzać), to pozwalam sobie na jego publikację, prosząc jednocześnie autora o kontakt.

THE CORUSCANT GLOBE

IN VLOV707 OM ↓70N↓

Gdzieś w odległym zakątku galaktyki, w miejscu gdzie gwiazdy czekają na swoje imiona w potulnej kolejce numerów katalogowych, gdzie atlasy nadprzestrzennych szlaków straszą białymi plamami jak kolumbowe mapy, gdzieś... Korriban. Odległe miejsce, znane nielicznym, a jednocześnie znane wszystkim. Korriban. Żywa legenda wszechświata, alter ego Coruscant, mit którym niańki karmią niegrzeczne dzieci przed snem; źródło legend krążących wśród pilotów galaktyki i wreszcie rodzinna planeta Sithów.

- Proszę wycieczki, tutaj, wyście numer cztery - głos przewodnika unosił się nad grupką turystów - i tak jak mówiłem niczego nie dotykać.

Podeksycytowany tłumek wypełził z ładowni i po trapie szedł na płytę lądowiska. Admirał MoonWolf z dezaprobatą patrzył na ten dziw i mimo że sam ich tutaj przytransportował miał niejasne poczucie uczestnictwa w nocnym koszmarze. Coś takiego nigdy do tej pory nie miało miejsca i nosiło piętno świętokradstwa. Tymczasem nieświadomi myśli admirała sithowej floty turyści podąжали za przewodnikiem w kierunku wejścia ozdobionego transparentem "Dni otwarte Bractwa". Po drugiej stronie portu, na zewnętrznym podeście wieży, tę samą scenę obserwowali przez lornetkę Lord Goos wraz z Lordem Moriathorem.

- Nie, to żałosne! - zawyrokował w typowym dla siebie stylu Lord Goos
- Takie rzeczy nie powinny mieć miejsca.
- Co poradzisz. Szef całkiem zbikował na punkcie tych bredni o publicznych relacjach. Że to niby nas źle odbierają w galaktyce.
- A co? Mają niby nagle tysiącletnie legendy wykorzystać się po jednej wizycie?
- No tak. Ale wiesz co? Może coś z tego **by było gdyby...**

Nieoczekiwanie dla samego siebie Lord Goos pomyślał, że życie jednak bywa piękne, a i nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło.

Zanim dziwnym trafem w jednolitej materii czasoprzestrzeni pojawiła się osobliwość nazwana dumnie Wszechświatem istniał już mrok. I choć spierać się możemy czy koniec będzie ekspansją ostateczną, czy też może powrotem do niebytu, to i tak koniec absolutny będzie mrokiem. Bo mrok jest wszędzie, jest zawsze, jest wieczny. To światło jest efemerydą, intruzem we wszechświecie, rości sobie pretensje do czegoś innego choć słabość jego jest oczywista. Wszak im mocniejsze światło tym mrok głębszy. I z tego mroku zrodziliśmy się my - Sithowie. A właściwie to zrodziło nas światło. Żeby to zrozumieć musimy cofnąć się w przeszłość. Nadszedł najwyższy czas, aby z mroków zapomnianej i fałszowanej historii wyciągnąć na światło dzienne prawdę dotyczącą prawdziwej natury Mocy i historii powstania naszego Bractwa. Aby to osiągnąć musimy się cofnąć w czasie o wiele stuleci, do okresu, kiedy Stara Republika była państwem sprawiedliwym, nieskorumpowanym, a Rada Jedi stojąca na jej straży nie składała się z osób upajających się własną wiedzą i potęgą, którzy jednocześnie byli słabi i nie potrafili w pełni zapanować nad Mocą.

Dawno temu, u zarania dziejów Moc była jedna. Nie istniał podział na Jasną i Ciemną Stronę - była Moc. Mistyczna i tajemnicza siła istot żywych wypełniająca wszechświat i spajająca go. I byli Jedi. Po prostu Jedi. Badali Moc i używali jej, ona nimi kierowała, lecz oni także mieli na nią wpływ. Coraz bieglejsi w swej sztuce stali się najpotężniejszymi istotami wszechświata. W tych chwalebnych czasach szko-



lenie Rycerza Jedi przebiegało w dwóch najważniejszych etapach. W pierwszym poznawał Moc, jej działanie, możliwości, uczył się opanowania i kontroli, wykorzystywania Mocy do samoobrony i zdobywania wiedzy. Podczas drugiej fazy nauki, już jako Rycerz Jedi, uczył się oddziaływania na Moc przy pomocy swych uczuć. Sterowanie Mocą przy pomocy uczuć pozwala na dużo większe czerpanie z Jej możliwości niż kontrolowanie Mocy umysłem. Uczucia potrafią przy pomocy Mocy dokonywać cudów, lecz także siał zniszczenia na bezprecedensową skalę.

Niestety w miarę upływu czasu w Starej Republice zachodziły zmiany na gorsze. Powoli odchodzili z Rady Jedi starzy Mistrzowie, nowi zaś nie byli tak oświeceni. Na skutek kilku niefortunnnych incydentów związanych z uczniami rozpoczynającymi drugi etap szkolenia, zakończonymi z reguły straszynymi konsekwencjami, Rada Jedi odstąpiła od uczenia wiedzy zawartej w drugiej fazie szkolenia. Po pewnym czasie na skutek nacisków z rządu Republiki oraz rozgrywek politycznych w Radzie Jedi uznano używanie Mocy poprzez uczucia za nielegalne, a pozostałych przy życiu Mistrzów o tej wiedzy wygnano z Rady. Wygnani Mistrzowie zgromadzili wokół siebie niewielką grupę zwolenników przenieśli się w odległe zakątki galaktyki gdzie założyli stowarzyszenie znane dziś jako Brotherhood of the Sith.

Czas płynął, a wraz z nim wiele się zmieniało. Rada Jedi opracowała koncepcję Jasnej i Ciemnej strony Mocy, według której wszyscy posługujący się Mocą poprzez ukierunkowywanie swoich emocji są na ścieżce Ciemnej Strony Mocy, powinni być ścigani i eliminowani. Republika stawała się coraz bardziej odległa od swych ideałów, a nasze Bractwo starało się zachować starożytną wiedzę dla przyszłych pokoleń i uni-

kać prześladowań. Istotą sporu były (i są) emocje. Tak naturalne każdemu z nas, że osoby ich pozbawione uważamy za chore i często nawet je izolujemy w specjalnych miejscach eufemistycznie zwanych szpitalami. A tu nagle grupa mądrali uznaje emocje za szkodliwe i każe się ich pozbyć! Czyż to nie jest dziwne? Ogłasza podział na strony i wskazuje jedyną prawdziwą drogę, oczywiście po tej Jasnej Stronie. Deprecjonuje mrok, odziera człowieka z jego istoty. Oczywiście w imię dobra. Oni są Jedi. Ci, którzy ulegną pokusie emocji i dadzą upust swoim emocjom, wracają na złą ścieżkę Ciemnej Strony stając się Dark Jedi i często doprowadzeni do ostateczności w gwałtownym przypływie uczuć gubią siebie i innych. Łatwo jest wykażać teraz kto rację ma, a kto nie, paluchem pokazać czyny i powiedzieć "a widzisz"! Lecz co, jeżeli Ciemny Jedi nauczy się korzystać ze swych emocji i uzyska dzięki temu dodatkową siłę? Co, gdy stanie się potężniejszy, bo pozbawiony ograniczeń? Stanie się Sithem, mrocznym duchem galaktyki. I wrogiem publicznym numer jeden, przykładem błędu w systemie wartości Jedi. To właśnie my. Zepchnięci w mrok jesteśmy w mroku, jesteśmy mrokiem, a mrok jest w nas.

Wycieczka posuwała się powoli przez mroczne (bo jakże by inaczej) pomieszczenia muzeum, by pod wpływem opowieści przewodnika odkrywać na nowo zapomniane prawie legendy. Legendy, które nagle okazały się prawdziwą historią galaktyki. Exar Kun, Vader, Ulic Qel Droma. Kiedyś jednak żyli naprawdę i ich imiona grozą przejmowały współczesnych. Zredukowani teraz do pamiątek w gablotach nie wydawali się aż tak groźni.

- Józek patrz! Popatrz no, Józek! Tutaj jest zbroja Vadera!

Brotherhood of the Sith

Dostojna matrona, którą nawet najgorliwsi wyznawcy balzakowych eufemizmów określają krótko: stara jędra, bezlitośnie pociągnęła w stronę jednej z gablot wybitnie nieszczęśliwego jegomościa w kolorowych hawajach.

- Józek, to wielkie oszustwo z tym muzeum. Zbroję przecież spalono.
- Proszę nie dotykać gabloty - przewodnik był wyraźnie zdegradowany.
- To oszustwo! - piała tymczasem niezrażona turystka.
- Ależ proszę pani. Ta zbroja jest ze stali mandoriańskiej to jak miała spłonąć? - wtrącił się młodzieniec z przewodnikiem w rękę - Skywalker miał całkiem głupi pomysł z tym ogniskiem.



Sithowie, czyli Mroczni Jedi, stanowią dość skrzętnie skrywaną tajemnicę. Chyba po to, by ich szeregi nie były powiększane przez niezdarnych nowicjuszy. Dlatego wciąż mówi się o niej w sposób negatywny. Mówi się, że Rycerze Jedi, którzy przeszli na Ciemną Stronę - "upadli". Nie wiem, czy można tak to nazwać.

Ciemna Strona posiada swoją uwodząca moc, która przyciąga kolejnych adeptów, daje prawdziwą agresywną siłę. Niektórzy z nich stawiali się mistrzami Sith i korzystali z sił "obu stron". Posługiwanie się Ciemną Stroną jest łatwiejsze do nauczenia się, choć trzeba przyznać, iż czasem ciężko bywało z materiałami dydaktycznymi i nauczycielami. Sam Darth Vader musiał korzystać z holocronów, urządzeń nagrywających, które były używane przez Jedi, zarówno Ciemnych jak i Jasnych (a wynaleźli, a raczej zbudowali je właśnie Sithowie), aby przechowywać dane zawierające naukę i wiedzę, która potrzebna była do stania się Jedi.

Mimo, że na początku nauka była łatwa i dawała ogromne możliwości, a także ogromną potęgę, potem pobierała swą cenę - zabierała cenną energię życiową i jedynie potężni Mroczni Mistrzowie Sithów, potrafili sobie z tym poradzić, wykorzystując metody Jasnej Strony Mocy, aby podbudować swe siły vitalne. Tak - potęga Sithów nie brała się wyłącznie z Ciemnej Strony, potrafili oni bowiem ciągnąć to co najlepsze z obu stron, tej samej Mocy. Po Świecie SW krąży wiele dziwnych i niejasnych opowieści, a także przepowiedni dotyczących Ciemnej Strony Mocy i przyszłości Galaktyki, ale honorowe miejsce w niej zajmują kolejne pokolenia Sithów.

Wielu zastanawiało się nad słowami wypowiedzianymi przez Dartha Vadera, Mrocznego Lorda Sith - "The ability to destroy an entire planet is insignificant next to the power of the Force". Przecież ani Lord Vader ani też Imperator Palpatine nie uczynili przy użyciu Mocy niczego, co mogłoby być choć w pewnym stopniu porównywalne ze zniszczeniem całej planety. Pamiętajmy jednak, iż żyli oni ponad 4000 lat po odejściu ostatniego z Wielkich Mrocznych Lordów Sith, a ponad 5000 lat po czasach największej świetności Imperium Sithów. Dla starożytnych Lordów Sith zniszczenie planety było równie proste jak dla Dartha Vadera zgładzenie Admirała Ozzela - zniszczenie systemu planetarnego wymagało jedynie większego wysiłku.

Przeciwko jednemu z ostatnich starożytnych Lordów Sith, Exar Kunowi wystąpiło naraz i starało się go zgładzić kilkuset (!) rycerzy Jedi wspomaganych przez ogromną flotę. Pomimo tej przewagi i śmierci wielu z Jedi, Exar Kun nie został zniszczony i żył jako duch przez 4000 lat.

Wycieczka była cały czas pod dyskretną obserwacją. Inkwizytorzy w poczuciu zagrożenia inwigilacją bezustannie porównywali twarze z tysiącami zdjęć i portretów pamięciowych różnych elementów wrogich klasowo. A bo to może Rada Jedi korzystając z okazji podłożyła na miejsce turysty jakiegoś farmera z pustynnej planety? A może jakiś konkurencyjny zakon ma zamiar zaszkodzić? I w tym celu udając młodzieńca z przewodnikiem przemycia nieznanego jeszcze członka Korpusu Rolniczego w celu zasiania owsa na płycie głównej portu? Gandalf z obiedem w oczach wertował kolejne strony katalogu, gdy niespodziewanie do pomieszczenia nadzoru wpadł Xeoar i z nadzieją w głosie zapytał:

- I mamy kogoś do egzekucji?
- Nie. Ale i tak nic z tego by nie wyszło.

- A to dlaczego?
- Szef kazał być na te kilka dni grzecznym i co najwyżej dojdzie do deportacji.
- Eeee... A tak się cieszyłem - westchnął zrezygnowany Xeoar i poszedł sobie w mrok, powracając smętnie nogami.

Brotherhood of the Sith powstało w sieci i tam żyje. Signum tempori chciałoby się rzec. Nastąpił taki czas, gdy ludzie o podobnych poglądach wreszcie mogą bez problemu się spotkać i nie uczestniczyć w tym byłoby grzechem zaniechania, a innych grzechów mając pełne konto tego jednego sobie warto darować. Nic to, że wielu z nas na oczy nie widziało reszty. Wystarczy poczucie braterstwa i bycie w BOTS. A jako że organizacja nasza jest sieciowa, to i tak też działamy. Członkowie mają dostęp do wewnętrznej listy mailowej a dodatkowa lista jest udostępniana na potrzeby władz organizacji. Ponadto jest jeszcze strona bractwa w sieci, lecz

ostatnio ma pecha do serwerów. Można powiedzieć, że Korriban stał się jeszcze bardziej ukryty i wędruje przez przestrzeń w poszukiwaniu nowej orbity.

Bracia są sobie równi. Ale żeby nie było czegoś, co w dwiędziesięcioletniej historii naszych sąsiadów zwie się 'bardak', są też Bracia równiejsi. Na czele trwa wytrwale Lord Freejack, bezpośredni spadkobierca tradycji wielkich Lordów Sith, toteż oficjalnie podpisuje się jako Dark Lord of the Sith Darth Freejack. Władzą najwyższą BOTS jest Rada Lordów. Jak łatwo się domyslić tworzą ją lordowie oraz (z czym już nie tak łatwo) mistrzowie. Ta z pozoru wybujała tytułomania ma swoje uzasadnienie w strukturze organizacji. Bo BOTS to przede wszystkim szkoły. Różne szkoły, powstałe w wyniku potrzeb czy w wyniku wewnętrznych przekonań członków - szkoły LoreKeeper, Executor, Inquisitor, Terror, Chaos, Darkness, Death, War i Battle. Trafiając do BOTS, po okresie wstępnego rozpoznania, zostaje się członkiem (Member) zakonu i nadchodzi etap szkolenia, testów, treningów i pracy, ciężkiej pracy. No i oczywiście obowiązuje zasada JFK: nie pytaj co BOTS może zrobić dla Ciebie, tylko co Ty możesz zrobić dla BOTS. I po zasługach właśnie poznaje się przyszłych kandydatów do awansu. Stopni jest kilka i wraz ze zdobytym doświadczeniem dostępuje coraz głębszego wtajemniczenia wyższych tytułów. Ukoronowaniem kariery każdego jest tytuł Lorda, oraz posiadanie prawa do własnej szkoły.

Przyłącz się!

Odkryłeś nieco inne spojrzenie na Moc. Nagle poczułeś, że tak naprawdę urodziłeś się po to, by zdobywać, a nie służyć. Wiesz, że Kodeks Jedi jedynie Cię ogranicza, a ślepy gniew prowadzi tylko do autodestrukcji. Odkryłeś, że Mocy nie zawsze trzeba służyć, że można ją kontrolować, że służy stać się władcą.

Odkryłeś, że istnieje Brotherhood of the Sith. W tej chwili możesz podjąć decyzję, która zaważy na Twojej przyszłości... możesz zostać jednym z nas - Bratem w Mroku.

Jeśli podjąłeś decyzję udaj się na stronę Rady Lordów. Wybierz jednego z nich, poza Lordem Najwyższym, połącz się z nim Mocą i spytaj czy będzie Twym nauczycielem. Jeśli się zgodzi, zostaniesz jego Apprentice, a to pierwszy krok do zostania Sithem w Brotherhood of the Sith.

Bądź cierpliwy w oczekiwaniu, a także nieustępliwy. Nie dziw się, że niektórzy z Lordów nie mogą Cię przyjąć. Nie tylko Ty jesteś kandydatem, a każdy z nas musi przejść dokładne i solidne szkolenie. Postaraj się pokazać wybranemu przez siebie Lordowi jako wartościowy i obiecujący kandydat.

Przy artykule pracowali się dla Was: Dark Lord of the Sith Darth Freejack, Lord Executor Xeoar, High Inquisitor Aquarius, oraz Sayrel - Acolyte form BOTS.

MYFBWV



Adres naszej strony to www.sith.4net.pl lub www.darklords.prv.pl. Tam znajdziecie więcej informacji o Sithach, o nas samych, adresy korespondencyjne, regulamin Bractwa i kilka innych rzeczy, które mogą Was zaciekać. Zapraszamy.

Brotherhood of the Sith

Ciekawostki

Tym razem i "Ciekawostki" cierpią na niedobór informacji... ale spox - za miesiąc będzie je pisać inny redaktor, zajęty tylko nimi, więc powinno być ich więcej. Zwróćcie uwagę na to, że w tym miesiącu jest parę niusów na temat FPP'ów wydawanych na konsolę nowej generacji (są to nie tylko konwersje z Pieca). Sami się zastanówcie do czego to zmierza...

blo # d/Ksazau

Half Life na DeCe

O wydaniu Half Life na świetną konsolę jaką jest niewątpliwie Dreamcast wiadomo było już od paru ładnych miesięcy, ale większość z Was dowiaduje się o tym dopiero teraz. A więc - zapowiadano o wiele LEPSZĄ jakość grafiki niż w "oryginalu" z PC i wszystkie bariery które wpłynęły na dużą popularność H-L wśród graczy. Wśród nich była także opcja multiplayer, HL for DC wraz z Q3 miały być pierwszymi tytułami pozwalającymi na rywalizację przez Internet posiadaczom DeCeka. Miały być... bo niestety H-L został ostatnio pozbawiony tej opcji, a zespół odpowiedzialny za konwersję tłumaczy się tym, że jej udoskonalenie wpłynęłoby na opóźnienie daty wydania produktu. Ech szkoda, ale co tam - krążą plotki, że także Unreal Tournament pojawi się na konsoli Segi. A wracając do H-L - miałem niewątpliwą przyjemność oblookania paru screenów z jej DeCekowej konwersji i po uważnym wglębienu się w szczegóły screena można zobaczyć znaczną poprawę grafiki w stosunku do jego PeCetowego odpowiednika. Dodajmy do tego 28 calowy telewizor i już widać, że konwersja może jakością przewyższyć swój pierwowzór...



No-One Lives Forever

Bond, James Bond. Nieee, co pan - to nie Bond tylko niejaka Caete Archer. Tia - ów Shooter ma być radosną :) parodią filmów i gier (Goldeneye na N64, Tomorrow Never Dies na PSX, TWINE na PC, PS2, PSX i N64) z niejakim komandorem Bondem. Kierować będziemy krokami wspomnianej już agentki Archer ubranej w obcisły kombinezon i wyposażonej w 30 niekoniecznie w bondowskiemu stylowi gadżetów. W miarę postępów w grze będziemy dostawali nowe umiejętności przedstawione tak jak cechy w grach RPG - skradanie, celność itp. itd. Oprócz biegania, skakania, kucania, skradania będziemy mieli niewątpliwą przyjemność pokierować skuterkem śnieżnym czy zwykłym motocyklem. A wszystko to ma funkcjonować dzięki engine LithTech2.0. A czekać nam przyjdzie przynajmniej do grudnia tego roku.



Szkota! Szkota! Szkota!!! Eee, dobra - nie bijcie, ja tylko żartowałem ;). Tak naprawdę to wakacje dopiero się zaczęły, che, che. Looz. Miesiąc lipiec... był, bo teraz jest koniec sierpnia i za parę dni... no, ja już nic nie mówię. Konkret - Dzisiaj "główny" text w FPP zone na papierze jest autorstwa Luke'a. Po raz pierwszy wpuszczam gościa na tamy, zobaczmy jak mu będzie szło ;). Nie bluźgajcie od razu, że jest to jakiś badziewny text, tzn. przeznaczony dla początkujących - raz na jakiś czas takie coś można do gazety wrzucić, zwłaszcza że coraz częściej dostaje mejle zaczynające się od słów "Do tej pory nie gratem w gry FPP, ale (...)" itp.

blood (fppzone@box43.gnet.pl)

A teraz -Suprise! Suprise!- rozwiązanie pierwszego konkursu FPP! Najpierw odpowiedzi na pytania:

1. Ofkoz nie umieszciliśmy Q3testu na cover CeDeku CDA - Id powiedział "nie!" i tyle ów test widzieli ;>. A kto zamieścił, ten potem przeproszał...
2. Ha! Z tym pytaniem ogromna większość z was miała problemy - wymienialiście Camage, Pajero, X3NiT4. A tak naprawdę odpowiedzią był: plik "flacoon.jpg" - numer styczeń 2000. Dlaczego? Większość z was nie zauważyła tego, co było napisane w nawiasie: "Wtedy jeszcze nie pisał do FZ". Czyli nie znaczyło to, że W TYM MOMENCIE nie pisał, bądź W TYM numerze akurat nie pisał... łapięcie? Nie? Nie szkodzi ;).
3. Części Quake, co PRAWIE (parę ludzi do seri Q nie zaliczyło

Q3...) wszyscy wiedzieli, były oczywiście [na razie;>] 3, zaś mission pack'ów... 4 [2 do q1 i 2 do Q2], bo NeTpack był packiem z MODAMI, a QuadDamage to była składanka... Ech, następnym razem wymyślę łatwiejsze pytania. Ogólnie na konkurs przyszło ze... 20 listów (za trudne pytania?), a mejli z 80. [Porażka - redakcja :)]. Wśród tego znalazło się jakieś 5 bezbłędnych odpowiedzi, wśród których wybrałem jedną z listu i jedną z mejla. W kategorii "List" wygrał: Przemysław Pietraszek z Warszawy, zaś w kategorii mejl: PashthetI. [Prosimy paszteta :) o jak najszybszy - najlepiej przez e-maila - kontakt z redakcją. Nie podajesz swojego adresu!]. A cóż oni wygrali? Mega Combo = Half Life + Opposing Force + kubek H-L + hm, się zobaczy ;).

Ci, którzy się "nie załapali" na poprzedni konkurs lub po prostu los się do nich nie uśmiechnął, niech przeczytają o drugim konkursie FPP...

Grać - Jak, Gdzie, Kiedy?

Kolejny "zryty" art :). A dlaczego zryty? Bo zostaną w nim przedstawione zagadnienia, do których większość graczy i tak już doszła - w ten czy inny sposób. Mimo to, mam nadzieję, że komuś z Was - początkujących - on pomoże. Zresztą nawet jeśli jesteś ogólnie dobry w graniu, to i tak powinienes poniższego arta przeczytać, bo być może dowiesz się czegoś nowego...

Luke

A więc o czym ten text będzie? No cóż, przeczytajcie tytuł a może się domyślicie :). Ale jeśli nadal nie jarzycie, o co fruw, to podpowiem wam, że będę się tutaj męczył nad tym jak, gdzie i kiedy najlepiej grać - przeważnie w różne sieciówki (i to nie tylko FPP), ale i w ogóle w gry.

JAK?

No, przede wszystkim dobrze :). No dobra, ujmę to inaczej - najlepiej, jak tylko potraficie. Taaa, tylko że łatwo powiedzieć, a trudniej zrobić. Ale jak wszyscy wiedzą, praktyka czyni mistrza. Tak więc, po pierwsze - starajcie się ćwiczyć często. Nie róbcie dłuższych przerw w graniu, bo się po prostu odzwyczajacie i potem, gdy znowu zasiądziecie do kompa, zacznie się od nowa przysposabianie do walki. Pozomie, granie można porównać do jazdy na rowerze - jeśli już się raz tego człowiek nauczy, to potem będzie to umiał do końca życia. No, niby to i prawda, ale jeśli przez, założmy, dwa miesiące nie jeździliście na swoim rowerku, to gdy ponownie na nim usiądziecie, będziecie się czuć trochę nieswojo... Właśnie tak samo jest z grami - im dłuższy odstęp czasu, tym gorzej się walczy i trzeba wtedy jakiejś godziny, by w miarę przywrócić dawną formę. Tak więc, jeszcze raz - grajcie jak najczęściej. Co najmniej raz na dwa dni, a najlepiej codziennie... Teraz następna sprawa - jak długo? Jeśli gracie dzień w

dzień, to dwie - góra trzy - godziny powinny wystarczyć... Oczywiście dotyczy się to codzienności, gdyż np. wiem, że wielu ludzi przed turniejami walczy praktycznie cały czas, zostawiając sobie jedynie trochę czasu na takie czynności jak jedzenie i picie czy załatwianie potrzeb fizjologicznych ;).

Dalej - kiedy siadacie do komputera, aby grać w jakąś sieciówkę, musicie mieć umysł uwolniony od wszystkiego, co tylko może wam przeszkadzać - trzeba być skoncentrowanym wyłącznie na grze! Nie ma więc miejsca w waszej mózgowicy na takie rzeczy jak nie odrobiona praca domowa (brnn!) lub jakieś inne sprawy. Poza tym nie można być zdenerwowanym - dobry gracz ma nerwy ze stali :)

Konkurs

Drugi konkurs w historii FPP zone. Tym razem nie trzeba odpowiadać na jakieś wymyślne pytania, tylko trzeba się "wykazać". Co to znaczy? Już tłumaczę - Trzeba "jakoś" przedstawić napis "FPP zone". Ale jak? Nie wiem, to jest zadanie dla Was. Możecie np. zrobić mapkę do UT na której będzie trójwymiarowy napis, możecie to narysować kredkami świecowymi czy nawet ulepić z gliny... tak - niekoniecznie musi to być przedstawione na komputerze tzn. nie tylko jakiś render itp. Po prostu musicie nas czymś zadziwić - takie zwirowane pomysły jak napis FPP zone z zapalek (nie takich leżących, tylko w 3D :)), to jest to. Mam nadzieję, że rozumiecie o co chodzi i już wzięliście się do pracy, na listy, paczki, mejle czy wizyty w redakcji ze swoimi dziełami czekamy do 15 PA-DZIERNIKA. Paczki i listy ślijcie na adres redakcji z dopiskiem "Konkurs FPP 2!!!", zaś mejle na blood@go2.pl (nie przekraczające 1 MB). Pokażcie nam do czego jesteście zdolni! Nagrody - jak sami widzicie (patrz poprzedni konkurs) potrafimy wymyślić fajne niespodzianki :). Tu też się zmobilizujemy.

Pomocna dłoń

Hejka! Nadstawiliście w tym miesiącu OGROMNĄ ilość podpowiedzi i pytań - zatem radzę poczytać wersję na CD, tu zmieścili się tylko pytania!

MAM PROBLEM

• 2x Kłopoty Buda Tuckera

* Jestem w części 2. Mam przedmioty: komputer i), zegarek, mapę, kartę wstępu, radio, baterie (dwie). Co robić? SMALLY

* Mam problem z przejściem 1. części (z portem). Przedmioty: mydło, sieć, zapalki, czerwony sztormiak, ryba pila, książka ryb, skrzynka na langusty, plaster, krawat, wiadro, coś zielonego na tyłeczku. Co robić? Skąd wziąć wędkę? Eiti

• 3 Czaszki Tolteków

* W jaki sposób otwiera się Tabasco? Czym i gdzie to znaleźć? Nie wiem też, co zrobić z trójkątem w formie Apaczów i jak wziąć koszyk od balonu? Help! Maciek Dołęga z Rzeszowa

* 1. Jak zdobyć wodę, żeby zrobić whisky dla Indian? 2. Co zrobić z dynamitem? 3. Puściłem papugę na konfesjonal i co teraz? 4. Czy można wejść do ojca Anselmo, który mnie przegania? Jeśli tak, to jak? 5. Jak wejść do zamkniętego pokoju w kwatery Lartbellego?

* Kryjówka rebeliantów - jak się tam dostać? Używamy liny na kamieniu i NIC. Co robić? Józek i Łukasz z Łodzi

• Age of Empires II

Używam kodu (marco) na odkrycie mapy i widzę całą mapę. Czy komputer wtedy też widzi tę mapę, chociaż wpisałem kod??? Łuki

Tak jest...! Obie strony oszukują (uczciwie :))

• Airline Tycoon

Ta podkowa, którą można wziąć ze sklepu bezcłowego przynosi szczęście? Jeśli tak, to jakie i w jakiej postaci? Łuki

• Ancient Evil

Mam problem z grą. Na początku znajduję drzwi, zbieram wszystkie, co się tam znajduje, ale potem nie wiem, co robić. Proszę o pomoc! Damian Kuraś.

• Anno 1602 PL

* Jestem w 10. misji (Rywalizacja). Muszę podbić wszystkie wyspy należące do przeciwników. Mam wyszkolone oddziały żołnierzy. Jak je załadować na okręt wojenny? Pomocy! Paweł

* Czy komuś udało się użyć tips do Anno 1602, znajdujący się w kwietniowym CD - Action (na CD w bonusie 2), dotyczący wpisania kodu "fastgame" po wykonaniu danych poprzednich czynności? U mnie, podczas wpisywania tego wyrazu, zabrakło miejsca (zmieściło się tylko "fastgam"). Jeżeli ktoś wie, jak poprawnie "zrobić" ten tips lub może mi w jakiś sposób pomóc, to proszę przysłać swoje maile na adres: wojtek261@poczta.wp.pl.

• Atlantis

Jak wykonać pierwsze zadanie w pieczarze staruchy (te z kołami zębataymi) na drugim CD? Zrozpaczony Matłzek

• Atlantis 2

* Jestem na Jukatanie. Nie potrafię znaleźć 7 gwiazdek. Mam tylko jedną. Nie umiem też odzyskać robla i konika polnego z pajęczyny. Nie wiem, gdzie jest kamienny ołtarz, do którego wkłada się gwiazdki. Solucja, którą mam, jest niewystarczająca. Proszę o BARDZO DOKŁADNY opis pokonania wszystkich pajaków oraz o podanie DOKŁADNEGO rozmieszczenia wszystkich gwiazdek. Problemy techniczne: gra (w dzungli) jest u mnie miejscami okropnie ciemna (mam akcelerator) i niewiele tam widać. Nie wiem, po czy tak ma być, ale na tej pajęczynie mogę się poruszać tylko wtedy, gdy pajak jest bardzo blisko mnie. Artur

* Jestem w Xibalbie, krainie umarłych i nie mogę zabrać czaszek z pajęczyny pajęczej bogini. Jak mam to zrobić??? Buffy

* Przyłeciałem na wyspę Para Nua, wygrałem wyścig krabów. Co mam zrobić dalej? Slip z Lipna

• Baldurs Gate

Nie mogę przejść misji "Świątynia" nie wiem, o co chodzi. Krzysztof Szewczyk.

• Creatures Adventure

Niedaleko postępu bryczek leczniczych zauważyłem inne drzwi zamknięte na kłódkę. Co za nimi jest i gdzie jest

klucz? Aha, jak przejść do następnego poziomu? Julian Marcinów

• Diabło 2

Czy graliśmy w Diabło 2? Jeśli tak, to gdzie można znaleźć HOREDIC MAULS? Jest napisane, że w "MONASTERY BARACS" czy jakoś tak. Miał ich strzec jakiś kowal. W Tristram był kowal, ale niczego nie znalazłem. Proszę, pomóżcie.

• Diabło Helfire

* Gdy dostaję eliksir i rune bomb (od pasterza) nie wiem, co z nimi zrobić POMOCY!!!! Lucas

• Die by the Sword PL

Jestem w kopalni. Błądziłem po korytarzach, aż doszedłem do dwóch modliszek. Po ich zabiciu, zażywam eliksir zmniejszający i nie wiem, co trzeba zrobić dalej. Chodzę tylko po korytarzach i niszcę jakieś wazy. Co trzeba zrobić? Michał Olszewski z Torunia

• Dragonfire

Utknęłam na czwartym poziomie (cmentarz). Za pomocą brezentu przeniosłam się na drugą stronę rzeki. Tam pobierałam pieniądze i kupiłam za to czerwony amulet u olbrzyma. Zwalłam drzewo i wróciłam z powrotem. Nie wiem, co dalej. Do czego służy amulet? Na wstępie tego levelu było coś napisane o wejściu do katakumb. Gdzie się ono znajduje?

• Dungeon Keeper 2

Mam problem z grą Dungeon Keeper 2. Jestem w ostatniej misji. Pokonałem króla i teraz muszę rozpykać dwóch rycerzyków przy bramie wyjścia do świata zewnętrznego. Zsyłam na nich moje najlepsze stwory i nie mogą ich rozwalić. Poza tym, co pewien czas jestem atakowany z trzech stron przez bandy bardzo napakowanych bohaterów. Jak pokonać tych dwóch osiłków? Help!!!! Frag-Me z Piły

• Earth 2140

Jestem w piątej misji po stronie UCS. Na początku, od razu atakują mnie jednostki ED. Utrzymuję bazę mniej więcej 5 minut, a potem ED ja niszcą. Nie mam głównego budynku, więc nie mogę nic budować. Budynek buduje się z dużego, jeżdżącej maszyny, ale jej nie mam. Czy jest jakiś inny sposób, by zbudować budynek główny? A może w jakimś innym miejscu? Pomóżcie! Tejo z Białogostoku.

• Fallout 1

* 1. Jak mam się wydostać z tej niby-miejscowości, w której zaczynam. Próbowalem między drzewami i nawet zabiłem tego gościa, żeby się przecisnąć, ale nie udało mi się. W tej niby-świątyni znalazłem tylko: trupa, który ma dziwę, woreczek, dziurkę, do której nie mogę wejść i drzwi, których nie mogę otworzyć. Bartez z Gdańska, e-mail: bartez_m@poczta.wp.pl, 2. Poszukuję kodów do Fallouta i Fallouta 2.

* Gdy próbuję uruchomić setup w Fallout 1, czytnik zaczyna wariować, a setup pokazuje error. Pożytyłem od kumpia inny egzemplarz i dalej to samo.

* Nie wiem jak naprawia się reaktor w Gecko!!! Mam poradnik, ale tam jest napisane, że trzeba naprawić coś na wschodniej ścianie, koło zaworu. Zawór jest, ale nie poza tym. Lucas

• Fallout 2

Nie wiem, jak się wyleczyć, gdy zostanę ranny w oko, nogi lub inne części ciała. Apteczki nie skutkują. Evil

* Po zainstalowaniu gry i patcha nie chce się uruchomić i wyskakuje błąd: "Running Fallout2 requires the CD!". a CD jest przecież w CD-ROM-ie. W readme.txt patcha nie doczytałem się - jak to naprawić albo za słabo znam angielski. Proszę o odpis - bo nie mogę się doczekać - żeby zagrać w tą superancką grę. Przemek z Kędzierzyna-Koźla

Zajrzyj do Zawartości Cover CD w numerze 08/00 (ostatnia strona Zawartości) i wszystko będzie jasne!

* Jestem w świątyni prób - 2 obszar. W solucji jest napisane, że w wazopodobnym przedmiocie jest plastik. Znajduje tylko jakiś proch. Gdy go używam przy drzwiach, nic się nie dzieje. Gdzie są te pułapki? Paweł Piwowarski

* Gdzie dokładnie można znaleźć plastik do wysadzenia tych drzwi??? Paweł Pietrasz

* Wstyd się przyznać, ale nie potrafię zacząć. Wchodzę do świątyni, wybijam robactwo, dochodzę do dru-

gich drzwi i koniec - są zamknięte. Jak mam je otworzyć? Buffy

* Gdzie są części do radia, które ma naprawić Vik? Gdzie mogę znaleźć solidną broń przeciw kosmitom? Gdzie można znaleźć pip body (czy jak to się nazywa)? Czy są jakieś kody do tej gry? Lukas

• Faust

Jestem w akcie 5. w namiocie Hannibala, rozwiązałam zagadkę ruletki, znalazłam klucz do szfy za obrazem, szczura zapakowanego do prądnicy i nie mogę uruchomić projektora (brak takımı?) Humulus mówi: "każdy ma preferencje do tego, kogo zlenawidzi, tak samo jak do tego, kogo pokocha". Czy to ma jakiś związek z portretami ukazującymi się po naciśnięciu dzwigni? Jeśli tak, to co robić dalej? Gosia z Lubawy

• FIFA 2000

Zakupiłem RIVE TNT 2 Mg4. W grze w 3D Setup ustawiam rozdzielczość 1600x1200. Podczas grania grafika jest taka jak na rozdzielczości 640x480. W instrukcji nie jest napisane dlaczego. Pomóżcie! Adrian Gut, tel. (0-71) 336 63 01

• G-Police

* Gra się instaluje, później uruchamiam ją, chodzą filmy (ale bez audio), menu główne, wybieram jakąkolwiek opcję i... pokazuje się pulpit. Mam Savage4 16 MB, a sterowniki aktualizowane były ostatnio. Witold

• Half Life

* Jestem na poziomie "We've got hostiles (nie wiem, czy dobrze to napisałem). Znajduję się w szybie wentylacyjnym, który zaczynał się od takiego dużego wiatrak. Gdy dochodzę do końca tego szybu, wychodzę z niego i widzę dwie szafy i siatkę. A ponadto, przez wloty w szybie wentylacyjnym rozwalłem kilku żołnierzy. CO DALEJ? Artek

* Poziom NIHILANTH. Póbowalem wszystkiego. Strzelałem aż do wyczerpania amunicji, wskoczyłem mu do głowy i zdetonowałem ładunki... i nic. Pomóżcie. "PRE-DATOR" ze Strączna.

• Heretic 2

Znajduję się w wielkiej sali, pośrodku której jest pole siłowe w kształcie walca. Walczę z Seraphem. Zdołałem pokonać go już 4 razy, ale on za każdym razem wstaje i szyderczo się śmieje. Nie wiem, jak go ostatecznie pokonać. Andrzej z Łodzi

• Heroes Of Might And Magic 3 PL

* Przy wszystkich próbach instalacji wyskakuje mi komunikat o nieprawidłowej stronie w module chkrags.dll, i nie wiem, co mam robić, bo wcześniej sprawdzałem gierkę u sprzedającego i wszystko chodziło. Prób instalacji dokonuję na AMD K6-2 450MHz, płyta: Asus P5A, grafika: Asus Riva TNT 16 MB, 64MB RAM i Sound Blaster AWE 64. bartoszdz@poczta.wp.pl

• Hexen II

Nie wiem, co robić przy "kole wieków" - Wheel of Ages (Egypt, Temple of Neferum i Ancient Temple of Neferum). Wstawiłem Scarab of the time oraz Staff of Neferum i nie wiem, co dalej. Pomocy! The_Fallen_Lord;

• Indiana Jones & Infernal Machine.

Shambala Sanktuari. Dochodzę do jaskini z lodowym potworem, zdobywam pierwszą część piekielnej maszyny i nie wiem, co dalej mam zrobić. Damian

• Jack Orlando

Mam ogryzek, podkowę, rękawice bokserskie, notes, banknoty, przybornik, łyżkę, kawałek dętki, puszkę, gazetę, cygaro, sztykło od butelki, skórę z banana, butelkę. Ze swojego domu wziąłem pistolet. Gadałem ze wszystkimi, każdemu próbowałem coś dać. Pucybutowi dałem jabłko. Jak wziąć korbę? Proszę o odpowiedź. Radosław Szpiech

• James Bond

Fajna gra, tylko co trzeba zrobić w ostatniej planszy? Zabiłem już chyba wszystkich i nie wiem, co dalej? Zenek

• Knights&Merchants

Mam problem z misją 18., dajcie mi dokładny opis tej misji.



Prośba: nie piszcie "mam problem z misją", a konkretnie: mam problem z misją nr. bo... - i tu piszesz, z czym KONKRETNIE nie możecie sobie poradzić. OK?

*Kronika Czarnego Księżyca

Jak ulepszać budynki? (Z koszar zrobić garnizon, ze stołarni - ulepszoną stołarnię, itp.) Grecko

*Książę i Tchórz

Dobrałem do momentu, kiedy trzeba było złapać szczurę w młynie. Pisałście, że trzeba zabrać linę mnichowi. Potem rzucić ją dziewczynie, która wlała do szczeliny. To pierwsze wykonanie. Kiedy rzuciłem linę (wielokrotnie) ona nie chciała wspiąć się i odpowiadała: "Nie ma mowy! Porwę sobie ubranie!" itd. Jednym słowem - jak mam namówić ją do wspinania się po linie (może przywiązać trzonek siekiery do liny, ale jak to zrobić? może poszerzyć otwór w podłodze, ale jak to zrobić? Michał z Kobylki

Poszerzyć otwór sztyletem, który zamienisz w miecz za pomocą zaklęcia z kartki.

*LEGO Racers, SIMS

Jak odblokować tryb Versus Race?

*Liga Polska Manager 2000 Demo

Po przedłużeniu kontraktów z zawodnikami chcę rozegrać mecz i pojawia się komunikat: Nie wybrano pełnego składu. Nie wiem, co robić. Pomocy! Łukasz z Garwolina

*Messiah

Jestem na samym końcu gry MESSIAH, zamykam wszystkie zawory i wtedy zaczyna mnie gonić szatan. Nie wiem, co dalej, jeżeli trzeba go zabić, to w jaki sposób? MAD-MAN

*Night and Magic VII

1. Jak ukrąść flakon z majątku Lorda Markham? 2. Gdzie można nauczyć się biegłości Miotacz? (w którym miejscu). Hubert.

*Neverhood

* Zebrałam dwa klucze do komnaty w zamku, znam do nich numery, ale nie mogę znaleźć trzeciego klucza. Nie wiem co robić. Zdesperowana maniaczka komputerowa
* 1. Co trzeba zrobić, gdy się już weszło do domu z zagadką z dzwonkiem do drzwi? Po wejściu słychać "Sey nuck nuck". Co mam zrobić? 2. Co trzeba zrobić, żeby wejść do góry w tym samym domu po takich pretach w ścianie? Jak tam wejść? Krystian Małdry
* Strzelilem z działa, spuściłem wodę (czy co to było), wszedłem do laboratorium i co mam robić dalej? Krzesimir Popławski

*Nowy Teenagent

Jak wygonić kucharza z kuchni (posiadłość)? Krzychu Sarosiek

*Planescape Torment

* Bardzo często, a wręcz zawsze, kiedy toczę dłuższą walkę z jakimś wrogiem nastawioną do mnie postacią gra zaczyna: najpierw się zaczyna, później stawia na dłuższą chwilę, aż w końcu zawieszka się cały system. Chciałem się zapytać czy istnieją jakieś patche (pacze) które by tę wadę wyeliminowały.

Mój adres kamilpop@kki.net.pl

* W części pt.: "WIELKA KU*NIJA" znajduję się gościu o imieniu Xander, który karze mi przynosić różne rzeczy do maszyny snów. Przyniosłem mu klatkę dla ptaków, a on karze mi przynieść "poduszkę wyjętą z trumny". W waszej solucji jest napisane, że znajduje się ona w magazynie i wystarczy tylko pogadać. Gadam ze wszystkimi, którzy się tam znajdują i nic. Nigdzie w tych dialogach nie mogę zapytać o poduszkę. Co mam zrobić? Artur Podgórski

* Czy jest możliwe, by Beziemienny uzyskał profesję kapłana - jeśli tak to napiszcie kto i w jakiej lokacji może to sprawić. Adam z Krosna

* Jestem na dachu Fortecy Żalu. W solucji napisaliście, że jednym z możliwych zakończeń gry jest połączenie się z Istotą Wiekuistą, gdyż wtedy można wskrzesić wszystkich swych towarzyszy. Minie udało się już połączyć, ale potem nie mam jak wskrzesić moich kompanów. Wprawdzie posiadam specjalną właściwość - wskrzeszanie, ale nie mogę jej wykorzystać. Adam z Krosna

* Nie wiem jak wejść do labiryntu gracza. Mordowałem dabusy i ludzi, a potem modliłem się do laleczki wiele razy ale to nic nie dało. Mr.X

* Żeby pomóc Dolorze z Dzielnicy Urzędników, trzeba dać jej klucze do jej sępa. Posiada je Wesołek z Gmachu Rozrywki. Wiem, że trzeba mu dać puchar z ekspozycją. Tylko problem jest w tym, że nie wiem skąd wziąć ten puchar... Vader

* Co mam zrobić, aby wyjść z katakumb lub porozmawiać z milczącym królem? "Kyzium" ze Skawiny

*Prince of Persia 2

Jestem na "moście" (tam, gdzie jest ten niezniszczalny kościotrup). Umiem rozwalik kościotrupa, ale gdy spadnie razem z mostem, znajduje się po lewej stronie ekranu. Gdy pójde w lewo drzwi się zamykają. A gdy pójde

załatwić go tak, żeby został po str. przycisku, braknie mi czasu, żeby się z nim zamienić miejscami i lecie.

*Reah

* Czy jest ktoś, kto ukończył tę grę? Jeśli tak, to proszę o pomoc. W żaden sposób nie mogę prawidłowo zastosować kodów na drzwi i ukończyć grę. Karol z Poznania
* Jestem na 4 CD: w oazie. Nie umiem ustawić wzorów na drzwiach. Pomocy. SMALY

*RollerCoaster Tycoon

Skąd wziąć/ściągnąć/ edytor poziomów do RCT? 2. Windows 98. Jak się zmienia ikony folderów? Czy da się zabezpieczyć pojedynczy plik hasłem? Morfeusz

*Septerra Core

Jestem na trzeciej powloce i nie wiem jak: 1. zdobyć Corgana, 2. Jak wejść do katedry, 3. jak przejść przez sad, 4. jak przejść przez cmentarz, Adam z Gdańska
* Nie mogę zająć pod "królewskie siedzenie". Co mam zrobić? Pomóżcie!! Aśka Kawalec

*Shadow Company

W demie Shadow company (z waszego cd) nie wiem jak użyć granatu. W dokumentacji nic nie jest o tym napisane. Proszę o pomoc. R. W. z Bestwiny

*Shogo

Gdzie znajduje się ten dok 17 (czy jak się to tam pisze) w misji w mechu (po zakończeniu misji człowiekiem i wybraniu nowego MCA). Mam tam spotkać Kure Akkarayu. Allen z Wrocławia

*Soldier of Fortune

* Gdy próbuję wyciągnąć grę (Kosovo 1) to pojawia mi się komunikat: Disconnected! Local map differs from server. OK. Co mam robić. Proszę o pomoc. SHEEVY
* Po uruchomieniu gry i poprawnym wpisaniu kodu gra chwilę chodzi, ale zaraz się zawiesza. Czasem uda mi się nawet pograć minutkę. Nie mam Internetu, a te c@S#%& ze sklepu, gdzie kupiłem grę nie chcą mi pomóc. CZACHA

*SW: The Phantom Menace

* Jesteśmy w etapie "The final Battle". Na jednej z kolumn zobaczyliśmy Red Key. Jak go zdobyć? Dwaj Jedi u kresu sił (Mateusz i Przemek)
* Jak przejść 4 planzę? Po zniszczeniu robota, który przez pewny mechanizm przytrzymywał czołg - idę w pewne miejsce. Jak zmusić Amidale do otwarcia drzwi do The Room. Adam z Wrocławia

*Tomb Raider 2 Gold

Jestem na 3 poziomie - Furnace of the God. Doszedłem do pomieszczenia z ławą. Wszedłem na górę, obezłazłem pomieszczenie dookoła, po czym znalazłem się na drugiej stronie. Dalej nie mogę przejść, gdyż ściana zagraża mi drogę. Na poprzedniej stronie, trochę wyżej, są jakieś naboje, ale nie wiem, jak się tam dostać. W ogóle co dalej? Pomocy! Ania ze Świnoujścia

*Time Gate (Wrota Czasu)

Jestem na poddaszu zamku. Mam: puste wiadro, płaszcz mnicha, łaskę, pojemniczek z wodą, mlecz. Nie wiem, co dalej. Czy ktoś pamięta tę grę? Wojciech Kowasz

*Tzar: Ciężar korony

Mam problem z level'em w którym król ciemności Borgh wysłał swoje dowódcę Bishte na moje miasto Keanon. Mam zniszczyć obóz Borgha na zachodnim brzegu rzeki. Jest to 5-6 level i jest cholernie trudny. Proszę o radę jak zacząć budować lub co robić (w najgorszym przypadku proszę o kody). Z góry dziękuję. Grizzly z Gdańska

*Unreal

Czy ktoś wie czy istnieje patch do Unreala (nie Tournament) który pozwala grać z akceleracją na karcie Savage4. Jeśli takowy istnieje to proszę o link do strony na której się znajduje. Kocur z Głogowa

*Worms Armageddon

Jak zdobyć betonowego osła i inne ukryte bronie specjalne np.: (magiczny pocisk, bomb megabajtowa, etc.) Narwaniec

*X-Files: The Game

Jakie jest hasło do notebooka zaginionej Agentki Scully i do komputera agenta, którym się poruszamy? Radosław Bialek

Hardware i użytki

*W bonusie jest pełno fajnych nowych ikon do systemu. Ale ja nie umiem je zainstalować (np. nową ikonę dysku twardego, lub Panelu Sterowania). Pomóżcie!!! Chris

*Mój problem dotyczy mojej strony internetowej. Strona jest już gotowa, na dysku twardego zakładam konto na kki, wpuszczam ją do sieci i... Pod moim adresem http://www.kki.net.pl/~sfo/ wyświetla się tylko

strona główna, a podstrony nie chcą się ładować. Jest po prostu tak, jakby w ogóle ich nie było. Próbowałem już cztery razy, kodowałem w ISO i Windows. Podstrony nie chcą działać. Nie wiem już co robić. Proszę o pomoc. Dzięki - marcin68@goo2.pl

*Od dłuższego czasu mam problem z uruchomieniem niektórych aplikacji (instalator WinZipa 7.0 itd.). Podczas próby uruchomienia pojawia mi się komunikat: "WinZip Self-Extractor header corrupt. Possible cause: bad disk or file transfer error". Jurand Markiewicz

*Posiadam komputer Pentium II, Windows 98, 64 MB RAM. Mam problem z odtwarzaniem dźwięku wave. Gdy włączę komputer muszę wejść do panelu sterowania-multimedia, włączyć zaawansowane właściwości odtwarzania (ESS AudioDrive(1)) i odhaczyć "wyciszyć" przy dźwięku wave. Czasem nie mogę tego zrobić, ponieważ jest zaciemniony przycisk zaawansowanych właściwości. Proszę o pomoc. Kurak

*Mam poważny problem z uruchomieniem gry pt. "Constructor". Gdy próbuję ją uruchomić wyświetla się komunikat, że w konfiguracji jest w starszej wersji, chociaż mam najnowszą. Gra już od pierwszej chwili sprawiała problemy mimo że zawsze była uruchamiana na sprzęcie zgodnym z wymaganiami sprzętowymi opisanymi na pudełku w którym była zapakowana. Gdy miałem komputer klasy 486 z kartą graficzną Cirrus Logic VLB gra nie dała się prawdopodobnie uruchomić ze względu na brak zgodności ze standardem VESA 2. Dopiero po zainstalowaniu pozostałych sterowników z pakietu Display Doctor /których nawiasem mówiąc, a raczej pisząc, nie ma na płycie z grą/ gra ruszyła i działała poprawnie w czystym DOS-ie. W Windowsie gra nigdy poprawnie nie działała! Po zmianie komputera na 586 MMX z procesorem K6-2 3D z zegarem 333MHz i kartą graficzną RIVA 4MB AGP /Asus 3000TV/ gra już nigdy nie zadziałała. Program UVCONFIG generujący driver dla karty graficznej jest już zbyt stary i nie rozpoznaje karty. Najnowsza dostępna na rynku wersja UVCONFIG z pakietu Display Doctor 6.53 rozpoznaje kartę ale w wersji PCI, a generowany przez ten program driver UNIVBE.DRV nie działa poprawnie, dając komunikat, że jest w zbyt starej wersji. "Error=UNIVBE.DRV driver file is older version!". Co jest grane??? Piotr

*Mam problem z modemem. Gdy klikam na ikonę "połącz z Internetem" to pisze "próba wybierania numeru 1220" potem "trwa wybieranie numeru..." a następnie "weryfikacja nazwy użytkownika i hasła" ten ostatni komunikat jest przez jakieś 54 sekundy -oczywiście komputer niby połączył się z Internetem, ponieważ mój licznik już bije. Po upływie tego czasu wyskakuje komunikat "nie można ustanowić połączenia" i muszę łączyć się jeszcze raz, a 33 grosze poszły w błoto. Muszę się tak łączyć co najmniej 5 razy, bo ciągle mi to wyskakuje, dopiero po 5 razie komputer łączy się na dobre. Dlaczego tak się dzieje? Czy dlatego że mam za długi kabel gdyż mój komputer stoi w dużym pokoju a gniazdko od telefonu jest w przedpokoju i muszę mieć kabel na długość 7 metrów? Biedrona.

*NFS 2000 4: VOODOO2 12Mb. Mam najnowsze drivery i Direct X, ale podczas gry widzę skaszanione widoki, a "normalne" obiekty (w tym drodze) widać dopiero w momencie, gdy auto dopiero przejeżdża obok nich. WHY? (Kombinowałem z opcjami gry i też nie) Force Blaster

*Q3. Mam grając STB Velocity 128 3D AGP (Nvidia Riva 128) i za Chiny nie mogę na niej ruszyć kwadra trójki. Dostaję od znajomych jakieś dziwne adresy ze sterownikami ale to nic nie daje. Ciągłe mi dymi o "could not load OpenGL subsystem" a to jeden wielki shit bo mam wszystkie dll-ki, a on ślepy czy coś. Plizzzz help me, bo00zr

*Earth2140. Mam SB Live! Value. W setupie za pierwszą autotestacją nic nie słychać po naciśnięciu Test, dopiero za drugą (o wiele dłuższą) słyszę dźwięk. Podczas odpalania gry pokazuje się Błąd podczas inicjalizacji karty dźwiękowej! Co robić? IntLukas

*Pragnę sam zrobić przewód MIDI do połączenia keyboardu z komputerem. Składa się on z wtyczki do Joysticka i dwóch "piątek". Poszukuję schematu połączenia. Lucas_Yas

*W active desktop na pulpicie mam cały czas okienko: akcja anulowana! Nie mogę mieć tapety! Co robić? *wizard*

*Gdzie można znaleźć sterowniki do padów (SV-238 PC PROGRAM pad) firmy Interact. Krzysztof Kosydar

*Posiadam programik o nazwie "buddyPhone 2". Ilekroć chcę z kimś pogadać lub wykonuje LoopBack Test dostaje następujące info: "MMSYSTEM032 Określony format nie może być przetwarzany ani obsługiwany." Jeśli ktoś wie jak rozwiązać ten problem lub ma podobny niech napisze pod: ec3@poczta.wp.pl. Próbowałem wszystkiego, nawet reinstalacji Windowsa. POMOCY!!!

*Podczas instalacji demek często włącza mi się porządkowanie dysku (a mam wolne 2 GB); instalacja się zawiesza. Usunąłem zaznaczenie w "Porządkowaniu dysku". Co mam zrobić? Próbowałem usunąć program. NIC. CZACHA

Regulamin

1. Ogłoszenia nadsyłamy tylko i wyłącznie jako e-maile lub kartki pocztowe. W wypadku e-maili należy dołączyć "pomocna dłoń". W wypadku kartek zaznaczyć dużymi literami nazwę rubryki: Pomocna Dłoń.

2. Ogłoszenia są zamieszczane wedle kolejności nadsyłania.

3. W anonsach kupię/sprzedam/zamienię należy podać i e c z n i e podać swój pełny adres: imię, nazwisko, pełen adres: ew. mail, telefon.

4. Kupując/sprzedając/zamieniając soft musisz zaznaczyć, że chodzi tu o oryginalne wersje gier/programów.

5. Ogłoszenie nie może zawierać ofert handlu hurtowego, sugeru, iż dotyczy kupna/handlu/wymiany nielegalnych wersji gier/programów.

6. Ogłoszenia nie spełniające powyższych warunków nie będą publikowane.

7. Redakcja zastrzega sobie prawo podejmowania decyzji ośnośnie publikacji (lub nie) danego anonisu, jego przeredagowania, skrótu itd.

8. Za treści i skutki ogłoszeń redakcja nie ponosi odpowiedzialności.

Śmiech to nie grzech!

Hej, hej! Nie za wiele zostało pod koniec wakacji powodów do śmiechu? No, to zapraszam do lektury tego działu, w którym zamieszczamy teksty znalezione w Internecie i stworzone przez naszych czytelników. Milej lektury i szczerego kłapania paszczą...

Administrator Systemu z Piekła Rodem #2

Przesłuchuję nowych kandydatów na operatorów, a jako Administrator Systemu z Piekła Rodem mam wysokie wymagania. A jako Niedawny Operator z Piekła Rodem, mam nawet jeszcze wyższe wymagania.

Wchodzi pierwszy kandydat.

- Witam. Zadam ci kilka prostych pytań, by sprawdzić twoją wiedzę na temat Komputeryzacji i Sieci w odniesieniu do Operacji.

- Proszę bardzo.

- Świetnie. Pierwsze pytanie. Jaki jest najlepszy sposób, by powstrzymać jednostki przed umieszczaniem nieostojnych wiadomości na newsach?

- Zamknąć ich konto.

- Dobrze, a może coś jeszcze?

- Skasować ich pliki, zmienić hasło na "dupogłowy" i wykasać wszelkie kopie bezpieczeństwa ich konta.

- Dostaniesz. Co to jest "mordplik"?

- To lista użytkowników, tematów, wiadomości, które są automatycznie pomijane, tak by nie trzeba się było przegrzebywać przez te śmieci.

- Emm... Nie. Pamiętasz, jak mówiłem, że miało to być w odniesieniu do Operacji. Mordplik to tak naprawdę lista nazwisk ludzi, których masz zamiar zabić.

- Aha, oczywiście.

- Nieważne. Co oznacza skrót ZSW?

- Zamknij, Skasuj, Wymaż.

- Dobrze, NPD?

- NIE PRÓBUJ DZWONIĆ. Slogan operatorów.

- Świetnie. NZGMS?

- Nie Zawracaj Głowy Mojemu Szeffowi. Prawdopodobnie najważniejszy skrót, jaki istnieje.

- Pewnie. Przychodzi do ciebie użytkownik ze skargą na to, że inny użytkownik wysłał do niego listy z seksualnymi propozycjami. Co robisz?

- Kopiuję wszystkie listy, zamykam konto tego co się skarżył (przez przypadek) i wyciągam forsy od nadawcy grożąc, że wszystko pokaże jego rodzicom.

- Dobrze. Myślę, że się świetnie nadajesz do tej pracy. Teraz chwyć się tego kabla...

- Raczej bym tego nie robił.

- Dostaniesz. Przeszedłeś końcowy test. Zaczynamy od jutra. Proszę wyjść tymi drzwiami, żeby nie przeszkadzać innym kandydatom.

BZZZZZZEEERETTT!

Klamka Pod Prądem. Zawsze ich dopada. Tak sobie myślę, że to napis na drzwiach "Dział Skarg" ciągnie ich do siebie jak cmy do światła...

Wypycham ciało przez wyjście ewakuacyjne.

- NASTĘPNY!

Autor: Simon Paul Travaglia
Tłumaczenie: Andrzej Korcala



Kura 3

Bardzo spodobały mi się artykuły "Dlaczego kura przekroczyła ulicę?", dlatego postanowiłem wymyślić kilka swoich. Wiem, że dla niezorientowanych w muzyce, filmach lub polityce może się to nie wydać śmieszne. Wszystko wymyśliłem sam. Wszelkie podobieństwo do innych tekstów jest przypadkowe i może wynikać z tego, że nie znam innych dowcipów o w kurze.

- Dlaczego kura przekroczyła ulicę?
- Wokalista Offspringa: I hate chickens.
- Wokalista Iron Maiden: Run to the hills, chicken!
- Wokalista Slayera: Can't stop chickens' infection!
- Cher: Do you believe in road-crossing chickens?
- Wokalista Metaliki: So fuckin' what!

- Psychiatra: I co jeszcze widziałeś? Opowiedz mi o swoich problemach.
- Urzędnik: Poszła stać w kolejce po nowe tablice rejestracyjne.
- Kobieta lekkich obyczajów: Zobaczyła klienta po drugiej stronie.
- Osoba zadająca głupie pytania: Ale kto?
- Rzecznik prasowy CDA: Bo nie kupiła prenumeraty CDA.
- Inna kura: Ta stara kwoka znowu się puszcza...
- Inna kura 2: To nie kura, to czikien! Stchórzyła na mój widok!
- Satanista: Uciekła spod noża w czasie jednego z naszych obrzędów.
- Uczeń: Tego nie było w podręczniku.
- Stepien ("13. posterunek"): To tu jest gdzieś ulica???
- Kiepski ("Świat według Kiepskich"): Poszła kupić (s)krzynkę browaru.
- John Cage ("Ally McBeal"): Muszę się najpierw oddać refleksji.
- Harmon Rab ("JAG"): Podejmuję się obrony tej kury.
- Polski sąd: Uniewinniam tę kurę ze względu na niewielką szkodliwość społeczną.
- Sąd amerykański: Skazuje tę kurę na 333 lata pozbawienia wolności.
- Polska policja: Nie mamy ludzi, aby zająć się tym doniesieniem.
- Amerykańska policja: Powołaliśmy sztab policjantów, którzy zbadają tę sprawę.

(C) HEX2000

A propos kur...

Oto streszczenie tekstu zamieszczonego w "Feathers" (organ Kalifornijskiej Federacji Przemysłu Drobniarskiego), opowiadający następującą interesującą (i jakże pouczającą) historię...

Otóż Amerykańska Administracja Federalna ds. Aeronautyki (FAA) opracowała unikalny sposób testowania odporności przednich szyb samolotowych. System składa się z miotacza, który wyrzuca martwe kurczaki w kierunku testowanej szyby z prędkością odpowiadającą w przybliżeniu prędkości lecącego samolotu. Teoria jest prosta: jeśli szyba wytrzyma uderzenie martwego kurczaka, powinna również być odporna na prawdziwe zderzenia z ptakami żywymi. Niedawno zainteresowali się tym pomysłem Anglicy i chcieli zastosować go do testowania szyb lokomotyw superszybów, które właśnie opracowują. Wypożyczyli więc amerykański miotacz kurczaków, załadowali i wystrzelili kurczaka z prędkością rzędu 200 km/h w stronę lokomotywy. Kurczak klasy ziemia-ziemia! roztrząsał szybę pociągu... przebił fotel maszynisty (!), rozbił konsolę układu sterowania (!!) i w końcu wbił się w tylną ścianę kabiny (!!!). Zaskoczeni nadzwyczajną siłą rażenia kurczaka, Anglicy poprosili agentów FAA, o zwerifikowanie poprawności ich testu. FAA po wykonaniu wnikliwej ekspertyzy obdytego doświadczenia przysłała następującą diagnozę:

następnym razem używać kurczaków ROZMROŻONYCH!

25 prawd absolutnych, które wynosisz z kina

1. Ogromne nowojorskie apartamenty są dostępne dla każdego przeciętnego mieszkańca, wszystko jedno, czy jest bezrobotny, czy nie.

2. Przynajmniej jedno dziecko z każdej pary bliźniaków jest diabłem wcielonym.

3. Jeśli musisz rozbroić bombę i zastanawiasz się, który kabel przeciąć, nie martw się, zawsze wybierzesz właściwy kolor.

4. Większość laptopów ma możliwość ominięcia zakłóceń komunikacyjno-transmisyjnych spowodowanych przez OBCYCH.

5. Nie ma znaczenia, na jakim poziomie znasz sztukę walki Wschodu (jeśli w ogóle znasz). Twój wrogiem będą spokojnie czekać i atakować cię jeden po drugim, tańcząc wokół ciebie, dopóki ich nie unieszkodliwisz.

6. Kiedy zgasisz światło w sypialni wszystkich wokół ciebie będzie świetnie widoczne, tylko lekko niebieskawe.

7. Jeśli jesteś ładną blondynką, bardzo prawdopodobne jest, że w wieku 22 lat zostaniesz światowym ekspertem od energii nuklearnej.

8. Uczciwy i ciężko pracujący policjant jest zwykle zastrzelony na kilka dni przed emeryturą.

9. Zamiast marnować zwykłe kule maniakalni zabójcy wolą mordować swoich zaciętych wrogów za pomocą wymyślnych metod, np.: skomplikowanych maszyn z zapalnikami, śmiercionośnych gazów, laserów i re-

kinów-ludożerców, które to metody pozostawiają wrogom co najmniej 20 minut na ucieczkę.

10. Wszystkie łóżka mają specjalną pościel, w której kołdra jest w kształcie litery L, tak, że zakrywa kobietę po pachy, a faceta obok niej tylko do pasa. (Ale też jest prawie pewne, że jedno z nich przespaceruje się na gołasa po mieszkaniu, a kamera sfilmuje jego ją od tyłu).

11. Wszystkie torby wynoszone z supermarketów zawierają przynajmniej jedną bagietkę.

12. Każdy może pilotować samolot i, co lepsze, wylądować bezpiecznie, jeśli tylko na dole, w wieży kontrolnej jest ktoś, kto będzie mówił, co i kiedy robić.

13. Raz pomalowanych ust nigdy nie trzeba poprawiać. Szminka nie zetrze się nawet podczas nurkowania.

14. Na pewno przeżyjesz każdą bitwę, chyba że popełnisz kardynalny błąd i pokażesz komuś zdjęcie ukochanej, która czeka w domu.

15. Jeśli chcesz wcielić się w niemieckiego czy rosyjskiego oficera nie musisz znać języka, wystarczy odpowiedni akcent.

16. Wieżę Eiffala widać z każdego okna w Paryżu.

17. Każdy bohaterki mężczyzna wytrzyma najgorsze tortury, ale gdy kobieta zacznie opatrywać mu rany będzie zwracać się z bólem.

18. Jeśli widać ogromną szybę, za kilka chwil niechybnie ktoś zostanie przez nią wyrzucony.

19. Jeśli kobieta nocuje w opuszczonym domu, będzie sprawdzała każdy najlżejszy szmer odziana w swoją najseksowniejszą bieliznę.

20. Nawet jeśli bohater jedzie prostą drogą, konieczne jest, żeby kręcić kierownicą w prawo i w lewo co kilka chwil.

21. Wszystkie bomby są wyposażone w duże czerwone zegary, dzięki którym dokładnie wiadomo, kiedy wybuchnie.

22. Detektyw rozwiąże sprawę tylko wtedy, kiedy jest od niej odsunięty.

23. Jeśli zdecydujesz się jednak, żeby zatańczyć na ulicy, natychmiast przekonasz się, że wszyscy przechodnie znają odpowiednie kroki.

24. Departamenty policji dają pracownikom odpowiednie testy psychologiczne tylko po to, żeby wybrać dwóch partnerów, którzy w niczym się nie zgadzają.

25. Wszyscy zagraniczni wojskowi i delegaci wolą rozmawiać ze sobą po angielsku.

Dlaczego koty są lepsze od kobiet?

1. Zwykle milczą.
2. Satisfakcjonuje je już kawał surowej ryby - nie chcą nic więcej.
3. Same i bez zachęty pakują Ci się do łóżka.
4. Nie musisz głaskać je przez dwie godziny i na 100 różnych sposobów, by zamruczały z zadowolenia.
5. Nie zajmują połowy łóżka.
6. Nie lamentują, gdy w TV zaczyna się kolejny Mundial.
7. Żaden kot po roku nie stwierdził, że jego futro jest już zupełnie niemożliwe i zażądał norek.
8. Po roku albo dwóch znajomości nie musisz się żenić z kotem, żeby nadal Cię lubił.
9. Jeśli kot syczy, parska, pluje i Cię drapie - to na pewno ma na to jakiś rozsądny powód.
10. Kot nie robi afery z obskanej deski klozetowej.
11. Kot WIE, że jest dla Ciebie pępkiem świata i że go kochasz - nie musisz mu tego powtarzać 5 x dziennie.
12. Kot choć CZASEM śmieje się z Twoich dowcipów.
13. Nie żąda połowy Twojego ostatniego piwa, by potem wykrzykiwać się, że gorzkie.

Autor: ja i życie :)

Zabawne pytania

• Dlaczego Ala ma kota?
Bo Sierotka Marysia.

• A dlaczego Robin Hood? (*)
Bo za mało jaad.

(*) to lepiej brzmiać jak się mówi na głos, a nie czyta

• Co jada Miś Uszatek na kolację?
Pora na dobranoc.

• Dlaczego Miś Uszatek śpi na podłodze?
Bo kłapięte (!)uszek ma.

• Na co umarł Stalin?
Na szczęście.

• Jaka jest różnica między koniem i koniakiem?
Taka sama jak między rumem i rumakiem.

• Podaj wojskową definicję lufy armatniej.
Lufa armatnia jest to nagwintowany słup powietrza obłany metalem.

• Podaj wojskową definicję kałuży.
Kałuża jest to niewielki akwen bez znaczenia strategicznego.

• Podaj wojskową definicję łyżki stołowej.
Łyżka stołowa jest to przyrząd składający się z części chwytnej i komory pełnej.

• Państwo w Europie na K?
Państwo Kowalscy.

• Jak długo żyje mysz?
To zależy od kota.

• Jak nazwać żonę popa?
Poparzona.

• A muzykę, którą lubi pop?
Pop-music

• Jak nazwać syna optyka?
Synoptyk.

• Jak nazwać katar z dwóch dziurek jednocześnie?
Bi-smarck.

• Jak nazwać ślad ryby na wodzie?
Ribben-tróp.

• Dlaczego orkiestra nie gra na moście?
Bo most to nie instrument.

• Co to jest różniczka?
Wyniczek odejmowania.

• Jaka jest różnica między damą a prostytutką?
Do damy jest pociąg, a do prostytutki kolejki.

• Jaki jest najlepszy środek na łysienie?
Środek głowy.

• Jak można szybko stracić na wadze?
Kupić wagę za tysiąc i sprzedać za pół tysiąca.

• Kto jest najlepszym matematykiem na świecie?
Kobieta - dodaje sobie urody, odejmuje lata, mnoży dzieci, a dzieli żołą.

• Jaki jest najniebezpieczniejszy podstęp na świecie?
Kobieta - wpada w oko, rani serce, szarpie nerwy i dziurawi kieszeń.

• Kto to jest mąż?
Zastępca kochanka do spraw finansowo-gospodarczych.

• Co powinien wiedzieć student?
Student powinien wiedzieć wszystko.
Co powinien wiedzieć magister?
Wszystko ze swojej dziedziny.
A doktor?
Wszystko ze swojej specjalizacji.
A doktor habilitowany?
W której książce co się znajduje.
A docent?
Gdzie jest biblioteka.
A co powinien wiedzieć profesor?
Gdzie są docenci.

• Co jest najczęstszą przyczyną śmierci wśród dzieciątów?
Wstrząs mózgu.

• Co to jest miłość?
Miłość to światło życia.
...A co to jest małżeństwo?
Rachunek za światło.

• Jaka jest różnica między muzykiem a muzykantem?
Taka sama jak między ministrem a ministrem.

Letni wierszyk

Ptaszek sobie frunie z dala,
W górę słońce za...[tralala :)]
Żaba tylek w wodzie moczy,
Kurde, co za dzień uroczy :)

Wiersz jednozwrotkowy, czterowersowy z rymem sylabowym, z równomiernie rozłożonym akcentem. Podmiot liryczny wyraża swoje głębokie zadowolenie z otaczającego go świata, przepętnia go kwitnący stoicyzm i szczęście, które człowiekowi żyjącemu we współczesnym zamęcie, może dać jedynie

otaczająca przyroda. Dla podmiotu lirycznego nawet zanurzony w błękitie wody tyłek żaby jest pretekstem do euforii. Szybko poruszające się słońce i obecność licznych stworzeń sugerują wczesne lato lub późną wiosnę, kiedy świat zwierzęcy obudził się z otchłani zimy. Puenta wiersza jest jednoznaczna i łatwo odczytywalna...

Od redakcji: nasza wersja wierszyka jest nieco łagodniejsza od pierwotnej, z przyczyn społeczno-obyczajowych :).

Teksty z murów

- Radio to cudowny wynalazek: jeden ruch ręki i... nic nie słychać!
- Ciało puszczane raz w ruch, puszcza się całą czas.
- Lepiej być w kropce niż w martwym punkcie.
- Miłość jest jak eter: może zabić, a może też ulotnić się.
- Kto hoduje kilka róż - kocha piękno. Kto ich hoduje tysiące - kocha szmal.
- Latające talerze przyszością stołówek.
- Można czekać godzinę, dwie, ale nie kwadrans!
- Nie podgrzajaj bliźniego w dzień beżmięsy!
- Byłoby wielu chętnych, gdyby droga do nieba nie wiodła przez cmentarz.
- Umarli żyją krócej.
- Nie ma seksu bez pumeksu.
- Świat jest tak wielki, że wszystkie błędy znajdują w nim swe miejsce.
- Najlepsze lekarstwo na ból głowy: przybitek - bo od przybytku głowa nie boli.
- Każde urządzenie elektryczne będzie działać lepiej, jeśli włączysz wtyczkę do gniazda.
- Uwaga! Dzisiaj słońce nie wszędzie, bo jest za zimno.
- Wierności i przebaczenia ucz się od psa.
- Ludzkość wszystko zmienia na pieniądze i wydaje resztę.
- Tylko pierwotny strój Ewy nie wyjdzie z mody.
- Niech wszystko kosztuje, ile chce, byle nie kosztowało za drogo.
- Lepiej być bez grosza, niż bez pieniędzy.
- Wypuść mrowki z ogrodów zoologicznych!
- Żyć jest niezdrowo. Bo kto żyje - ten umiera.
- Tam gdzie kończy się logika - zaczyna się wojsko.
- Jeśli chcesz, by nikt cię nie poznał - przebij się za człowieka.
- Nie miej pretensji do garbatego, że ma dzieci proste.
- (Napis na murze więzienia:) Ludzie! Róbcie podkop z tej strony! Bóg zapłać.
- Dziecko wrzeszczy, gdy się rodzi - czyżby wiedziało, co je czeka?
- Serce jest jak telefon - albo nieczynne, albo zajęte, albo źle łączy.
- Stara miłość nie rdzewieje, ale niestety - siwieje.
- Człowiek jest niedoskonały i... radzi sobie z tym doskonale.
- Zwyczajny śmiertelnik chwytą się brzytwy, gdy tonie. Jednostka wybitna dąży się jeszcze przedtem ogolić.
- KOCHAM - to nie wyraz, lecz zdanie. KO - premija, CHAM - zostaje.
- Z dwóch możliwości: z prądem, czy pod prąd. Jest jeszcze trzecia: na brzeg.
- Sprzedam Biblię z autografem.
- Siebie oszukujemy w miarę potrzeb, innych - w miarę możliwości.
- Zrobiłeś - nie bój się. Boisz się - nie rób!
- Małe dzieci nie dają spać, duże - nie dają żyć.
- Wizyty zawsze sprawiają przyjemność - jeśli nie przyjdziem, to wyjściem.
- Sympatia jest często wzajemna, antypatia - zawsze.
- Koniom i zakochanym inaczej pachnie siano.
- Za miodu drży nam serce, na starość - nogi.
- Nie dzwonić tylko pukać! (Napis obok domofonu w wieżowcu).
- Szkoła to nie knajpa, nie trzeba chodzić do niej codziennie.
- Program metalu programem narodu!
- (Napis na ubikacji) Boli mnie @#%\$. (Dopisek) Jak mnie bolał ząb, to go wyrwałem.

Uważajcie na ocenę Waszej pracy...

1. Jan Kowalski jest moim pomocnikiem do spraw programowania. **zawsze**
2. ciężko pracującym. Jest samodzielnym pracownikiem nigdy nie
3. narzekającym na warunki pracy. Nigdy nie zdarzyło się, żeby Jan K.
4. odmówił, gdy ktoś potrzebuje jego pomocy. **Poza tym zawsze**
5. kończył pracę w określonym terminie. Często ubiega się o dodatkowe
6. zadania i poświęca się im cały, omijając nawet swoje własne
7. przerwy śniadaniowe. Jan K. jest człowiekiem, który nie ma
8. w sobie nic z próżności. Doskonale umiejętności są potwierdzeniem jego
9. wiedzy o programowaniu. Głęboko wierzę, że mój pomocnik, Jan K. może być
10. zaklasyfikowany jako bardzo dobry pracownik, który nie powinien zostać
11. zastąpiony przez kogoś innego. Rekomenduję, żeby Jan K. został
12. awansowany. Jestem pewien, że czas poświęcony tej decyzji nie okaże się
13. stracony, co na pewno zaowocuje dla dobra firmy w najbliższym czasie.

Zalążki:

Ten idiota stał nade mną cały czas jak pisałem tę rekomendację. Uprzejmie proszę o ponowne przeczytanie tylko nieparzystych linijek rekomendacji.

Disney PIXAR Toy Story 2

Disney's Tarzan

Na fali wielkich superprodukcji filmowych Disney'a powstaje cały, niezwykle bogaty i chłonny rynek. Są to przede wszystkim różnorakie gadzety, jak choćby figurki bohaterów, czapeczki i T-shirty z nadrukami, kolorowe książeczki, breloczki, długopisy, plakaty i wiele, wiele innych rzeczy. Wymienić i ogarnąć wszystkich nie sposób, wystarczy się jednak rozejrzeć w najbliższej okolicy, a prawie na pewno ujrzymy gdzieś roześmiane oblicze Pocahontas, Simby lub Alladyna. Niemal w każdym dziecięcym pokoju znajduje się któryś z disney'owskich bohaterów, a że nie są Disney'a lecz Andersena, Burroughsa, Millsa? Dla dzieci to bez znaczenia, a zresztą nikt nie zaprzeczy, że oprócz klasycznych wydań książkowych to właśnie Disney najlepiej potrafi oddać całą barwę, wdzięki i piękno tych bajecznych historii.

Andrzej Sitek

Z tym większym zaciekawieniem otwierałem kolorowe, duże pudełko z charakterystycznym logo firmy i popularnymi, bajkowymi postaciami wymalowanymi na kartonie.

Pierwszy tytuł, Disney's Tarzan, nie wymaga chyba komentarza. Film jeszcze niedawno wyświetlany był w kinach, zresztą postać Tarzana na stałe wpisała się w kulturę i świadomość dzieci, młodzieży i dorosłych na całym świecie.

Z drugiego pudełka uśmiechały się do mnie dwie postacie. Chociaż znacznie młodsze, liczbę ich fanów liczy się w milionach. Buzz i szeryf Chudy to bohaterowie, których nie stworzono (jak większość disney'owskich postaci) na dziesiątkach szkiców i rysunków lecz wykreślono za pomocą komputerowej myszy i skomplikowanych algorytmów matematycznych. Warto w tym miejscu przypomnieć, że Toy Story był pierwszy filmem pełnometrażowym wykonanym w całości przy pomocy techniki komputerowej. Bohaterowie, cały otaczający ich świat, wykreowano i wprowadzono w ruch we wnętrzu komputera.

Obie płytki CD zostały przygotowane dla dzieci w wieku 4-8 lat. Znajdują się na nich gry i zabawy, które dzieci tak lubią. Oczywiście, we wszystkich zadaniach występują ulubieni przez milusińskich bohaterowie. To oni sprawiają, że gry są nie tylko interesujące, ale i zabawne. Disney's Tarzan to aż 65 poziomów zręcznościowej zabawy. Dowiemy się tego z opisu, który zamieszczono na opakowaniu. Niestety, tylko ten opis oraz instrukcja płyty CD znajdująca się w pudełku z CD ROM-



em zostały spolszczone. Wszystkie kwestie i żarty bohaterów, które dzieci usłyszą w grach są w języku angielskim. Oczywiście, taka zabawa niesie ze sobą jakiś walor edukacyjny, szkoda jednak, że dziecko nie będzie mogło zrozumieć co powiedział Profesor Porter lub panna Jane. Polski dystrybutor zamieścił na szczęście odpowiednie informacje na pudełku, dzięki czemu potencjalni kupujący powinni uniknąć rozczarowań.

Gry, w których mały odbiorca będzie mógł uczestniczyć, to standardowe propozycje, które zazwyczaj znajdujemy w tego typu programach. W Szkicobranii pomagamy pannie Jane, której nieznośne Pawianiątko ukradło szkice i ukryło je pośród pnączy. Dziecko musi teraz zerwać owoc i umieścić go na jednej z odwróconych kartek. Wdzięczna małpka odśpłoni za to kartkę z obrazkiem (jednak na krótko). Jednocześnie można odsłonić tylko jeden obrazek. Dziecko musi więc zapamiętać i skojarzyć rysunek, by połączyć go z identycznym szkicem, który mu się ukaże w innym miejscu. Dodatkowym utrudnieniem jest obrazek Pawianiątko na który czasami się natrafia. Jeżeli tak się zdarzy, małpka z radośnym chichotem pomiesza wszystkie, pracownicy układane rysunki. Szkicobranie ma trzy poziomy trudności. W pierwszym należy dobrać dwa identyczne rysunki, w drugim rysunek dorosłego zwierzęcia do młodego, w trzecim dobieramy obrazek zwierzęcia do właściwego odgłosu, który wydaje.

Typową grą zręcznościową to Tarzanowe Pady i Wypadki. Zadaniem małego Tarzana jest zrzućnięcie różnych przedmiotów, które znajdują się na wielu połączonych ze sobą półkach. Zadanie byłoby proste, gdyby nie małe lamparciątko, które ścigają Tarzana. Jeśli im się uda, zabawę trzeba zaczynać od początku. Tarzanowe Pady i Wypadki mają trzy główne poziomy i osiemnaście poziomów cząstkowych o rosnącym stopniu trudności.

Jedną z ciekawszych propozycji jest natomiast Obozowa orkiestra 'Demol'. Czwórka przyjaciół Tarzana zawędrowała do obozu ludzi i znalazła tam wiele wspaniałych przedmiotów. Zwierzęta korzystają z nich jednak w nieco inny sposób. Okazuje się, że nawet patelnia i sznur na bieleżnię może służyć do grania lub choćby tylko wybijania rytmu. W sumie

Disney Story

Disney Walt (1901-1966), amerykański reżyser i producent filmów rysunkowych, rysownik. Wielokrotny zdobywca Oscara, m.in.: za wykreowanie Myszki Miki (1932) oraz za film Królewna Śnieżka (1938).

Reżyser m.in. filmów: Trzy świnki (1933), Piotruś Pan (1953), Zakochany kundel (1955), również autor przygodowych filmów aktorskich, m.in.: Wyspa skarbów (1950), Żyjąca pustynia (1953-1954, nagroda Oscara), Białe pustkowia (1957-1958, nagroda Oscara).



Skąd się wziął ten dziwny pan

Tarzan, potomek arystokratycznego rodu angielskiego, bohater cyklu powieściowego E.R. Burroughsa, zapoczątkowanego Tarzanem wśród małp (rok 1914, wydanie polskie w 1924 roku). Tarzan żył w przyjaźni ze zwierzętami i umiał się z nimi porozumiewać, uosabiając ideę ścisłej symbiozy człowieka z naturą. Stał się jednym z najpopularniejszych bohaterów kultury masowej XX w.

Na ekranie postać Tarzana odtworzył po raz pierwszy E. Lincoln w filmie Tarzan of the Apes S. Sidney'a (1918). Od tego czasu powstało blisko 50 filmów o Tarzanie. Najbardziej popularnym odtwórcą tej roli w latach 30. i 40. był J. Williamson (m.in. Człowiek małpa W.S. Van Dyke'a, 1932). W latach 80-tych grali Tarzana: Ch. Lambert (Greystock: legenda Tarzana, władcy małp H. Hudsona, 1984) i J. Larus (Tarzan na Manhattanie M. Schultza, 1989).

E.R. Burroughs pisał "Tarzana" ręcznie, na skrawkach papieru i na odwrocie starych listów. Źródłem jego inspiracji były wspomnienia legendarnego odkrywcy H.M. Stanleja i własna wyobraźnia. Zanim stał się wziętym pisarzem, to jest do 35-tego roku życia miał się różnych zawodów, w żadnym jednak nie odniósł sukcesu. Był kowbojem, poszukiwaczem złota, żołnierzem w 7-mym pułku kawalerii Stanów Zjednoczonych. W 1911 sięgnął dna. Żonaty, z dwójką dzieci na utrzymaniu, zmuszony był zastawić własny zegarek i biżuterię żony, by zapłacić za jedzenie i węgiel. Gwoździem do trumny okazało się jego ostatnie przedsięwzięcie, agencja zajmująca się sprzedażą... temperówek do ołówków, która balansowała na granicy bankructwa.

Los jednak okazał się dla niego łaskawy. Znużony czekaniem na swych komiwojażerów Burroughs zaczął zabawić się pisaniem historyjek fabularnych. Ku jego niekłamanemu zadowoleniu pierwszą z jego historyjek, zatytułowaną "Under the Moons of Mars", zakupił "All-Story Magazine", płacąc autorowi zawrotną na owe czasy sumę 400 dolarów. Następną powieść co prawda odrzucono, ale trzecia przyniosła Burroughsowi nieśmiertelną sławę. "Tarzan of the Apes" - o nim bowiem mowa - ukazał się drukiem w październiku 1912 na łamach wspomnianego "All-Story Magazine". Honorarium autora sięgnęło 700 dolarów.

Sukces sprawił, że Burroughs stał się wziętym literatem i odkrył w sobie smykałkę do interesów. Napisał 23 kolejne powieści o przygodach Tarzana i 70 innych, w tym poświęconą wyprawie na Marsa. Zachował przy tym prawa do postaci Tarzana stając się pionierem licencjonowanej sprzedaży znaku towarowego, który pojawił się m.in. na opakowaniach chleba, gumy do żucia i kostiumów kąpielowych.

W roku 1919 Burroughs przeniósł się do Kalifornii, gdzie nabył 550-akrową posiadłość należącą do generała Harrisona Graya Ottisa, którą przemianował na "Tarzana Ranch". Większą część terenów odsprzedał następnie pod budowę domów. W 1930 w osadzie otwarto urząd pocztowy, a 300-stu mieszkańców wzięło udział w konkursie na nową nazwę dla niej. Tarzana - taką bowiem nazwę wybrano - liczy dziś ponad 50000 mieszkańców.

Oprócz płytki z grami w ofercie Disney'a są jeszcze dwa tytuły związane z Tarzanem. Disney's Action Game: Tarzan to gra 3-D w której trzeba rozprawić się z wrogami bohatera natomiast Disney's Prist Studio to platforma, z poziomu której będziemy mogli wydrukować śmieszne obrazy z bohaterami filmu, kalendarz, kartki pocztowe itd. Obie wspomniane pozycje nie są jednak dostępne na rynku polskim.

Programy i gry związane z bohaterem książki Burroughsa to jedynie ułamek propozycji przygotowanych przez Disneya. Na stronie internetowej <http://www.disney.co.uk/disneyinteractive/> można obejrzeć całą ofertę Disney Interactive.

Jednym z tytułów zamieszczonych na witrynie Disney'a jest druga pozycja, która zawitała do siedziby redakcji CDA. Disney PIXSTAR Toy Story 2 to tytuł zbliżony bardzo formą do Disney's Tarzan. Tutaj również znajdziemy kilka gier zręcznościowych (dokładnie mówiąc trzy). Dzieci będą mogły również wydrukować naklejki, plakaty, pocztówki z ulubionymi bohaterami. Buzz i szeryf Chudy cały czas dbają, aby małe dzieci nie nudziły. Bardzo ciekawą propozycją jest możliwość stworzenia i wydrukowania własnego komiks. Dzieci mogą nie tylko ułożyć obrazkową historię, ale również dodać efekty dźwiękowe oraz własne podpisy. Oczywiście obsługa interfejsu użytkownika jest niezwykle prosta i intuicyjna. Dobrym pomysłem jest na pewno gra planszowa "Zagroda ze zwierzętami". Szeryf Chudy gra z konikiem Mustangiem. Zabawie towarzyszy moc śmiesznych dźwięków, komentarzy Chudego i zabawnych animacji. Pakiet gier i zabaw z postaciami Toy Story 2 przeznaczony jest dla dzieci w wieku 4-8 lat (tak jak Tarzan). Cena wydaje się być jednak nieco wygórowana, wynosi 99 zł. Podobnie jak w wypadku Tarzana jest to wersja angielska z instrukcją w języku polskim.

Podsumowując, oba pakiety Disneya to ciekawe, dobre propozycje dla dzieci. Nie są to jedynie banalne zadania, lecz gry i zabawy, które oprócz funkcji rozrywkowej mają również właściwości edukacyjne, rozwijają spostrzegawczość, uczą kojarzenia i logicznego myślenia. Gdyby jeszcze opracowano je w polskiej wersji językowej, byłby to wymarzony prezent na każdą okazję. Produkcje z wytwórni Disney'a cechuje stała, wysoka jakość wykonania, świetny projekt, doskonała grafika i potężna dawka zabawy.

Tak też jest i w tym wypadku. □



Producent:
Disney Interactive
Dystrybutor:
CD Projekt
Internet:
<http://www.disney.co.uk/disneyinteractive/>
Wymagania:
Win 95/98, P-133 MHz,
16 MB RAM, CD ROM 4x
Cena:
99 zł

'orkiestra' ma do wyboru siedem specyficznych instrumentów. Dźwięki są wesole i miłe, a animacje mają po prostu rozbawiającą. Warto dodać, że mały odbiorca nie tylko będzie mógł stworzyć prostą, ciekawą melodię, ale może również nagrać utwór. W dodatku, na ekranie zeszytu kompozytora można zobaczyć partyturę piosenki, nadać jej tytuł i dodać teksty. Falszywe nutki bez problemu można podmienić, podobnie jak instrumenty.

Zabaw dostępnych w Disney's Tarzan jest oczywiście o wiele więcej. Mały gracz na pewno nie będzie się nudził, tym bardziej, że oprócz gier programów przewidziano dla niego również masę dodatkowych atrakcji. Jedną z nich jest możliwość wydrukowania specjalnych Nalepek łowcy Przygód. Ładne projekty graficzne nalepek można okrasić własnym imieniem i nazwą miejscowości. Dzieciom na pewno spodoba się ten pomysł. W programie zamieszczono również piosenki z Disney'owskiego filmu (śpiewane przez Phyllis Collinsa). Można nie tylko je wysłuchać, ale i zaśpiewać do melodii, czyli samodzielnie z podkładem muzycznym (podobnie jak w karaoke). Takich drobnych, interesujących pomysłów znajdziemy w Disney's Tarzan kilka, watto się za nimi rozejrzeć.

Moja pierwsza

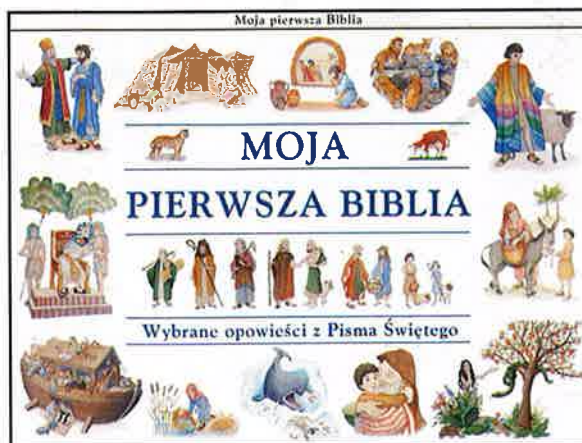


Biblia

Na początku pragnę zaznaczyć, że w dalszym ciągu czytacie czasopismo CD-Action. W żadnym wypadku nie jest to "Gość Niedzielny", ani inne czasopismo o charakterze wyznaniowym. I pragnę zapewnić, że wydawnictwo pozostaje w dalszym ciągu neutralne względem kwestii religijnych. Ponadto chciałbym zaznaczyć, że mam okazję recenzować program, którego odbiorcami będą przede wszystkim dzieci, a oceny, zawarte poniżej, pragnę skierować do rodziców. Do rodziców wychowujących swoje dzieci w duchu tradycji chrześcijańskiej, jak i tych, którzy nie mają z nią żadnych związków.

Robert Hubacz

Optimus Pascal przygotował dla dzieci w wieku od 4 do 8 lat interaktywny i multimedialny program o tematyce biblijnej. Całość programu oparta jest na siedmiu najbardziej znanych i zarazem najbardziej przemawiających do tak młodych odbiorców przypowieściach starotestamentowych: Stworzenie Świata, Arka Noego, Abraham i jego rodzina, Józef i jego bracia, Ocalenie Mojżesza, Daniel w jaskini lwów oraz Jonasz i wielka ryba. Przypowieści te, stanowiące szkielet Starego Testamentu, są także kluczowym elementem dla całej konstrukcji programu. Stanowią one punkt wyjścia dla zapoznania się dziecka z programem. Ich uzupełnieniem są ćwiczenia i gry, których bohaterami są postacie biblijne. Ćwiczenia mają na celu edukację dziecka dotyczącą doświadczeń multimedialnych (chyba, że ktoś woli, aby jego pociecha zaczynała swoją przygodę z komputerem od Die by The Sword), które z jednej strony bawią i wciągają dziecko, z drugiej zaś - zachęcają do lepszego poznania biblijnych wydarzeń. Z pro-



gramu mogą korzystać dzieci w wieku szkolnym, jak i te, które jeszcze nie potrafią czytać.

Wpływa na to wyrazistość ilustracji, ładny obrazkowy interfejs, a przede wszystkim odczytywanie opowieści przez lektora. Podobnie zabawa dziecka grami nie wymaga umiejętności czytania, gdyż ich obsługa oparta jest na obrazkach. Dzieciom uczącym się czytać bardzo pomoże głos lektora, oraz słowniczek trudniejszych terminów użytych w opowiadaniach. To niewątpliwie pozytywnie wpłynie na edukację pociechy. Program wyposażony został w opcję automatycznej narracji, która jednak wedle potrzeb i wieku dziecka może być wyłączona, co z kolei pozwala na indywidualne poznanie programu.

Jak wspominałem wcześniej, kluczowym elementem programu są opowieści. Wysłuchanie, czy też przeczytanie każdej z nich jest możliwe poprzez kliknięcie myszką na ich obrazkowych oznaczeniach na głównym ekranie programu. Po zapoznaniu się z nimi, dziecko ma możliwość skorzystania z pozostałych interaktywnych składników programu, na które składają się następujące działy: gry, zrób to sam oraz quiz. Każdy z nich dziecko może odwiedzić, klikając na odpowiedni obrazek umieszczony na dole ekranu, po którym to spaceruje miły pan prowadzący osiołka, co ma na celu przyciągnięcie uwagi dziecka. Odpowiadając dział gry, dziecko może wybrać jedną z siedmiu dostępnych gier, z których każda osnuta jest wokół opowieści dostępnych w programie. Korzystanie z nich w pewnym stopniu wpływa na edukację i rozwój małolata, pozwala lepiej zaznajomić się z wydarzeniami biblijnymi oraz głównymi postaciami w nich występującymi. Gry mają różne poziomy trudności i dostosowane są do wieku potencjalnych odbiorców. Mają charakter gier logicznych i stanowią świetny trening pamięciowy młodego człowieka. Każda z nich zmusza do myślenia nie nużąc i nie powodując irytacji dziecka, co nie jest łatwe do osiągnięcia, biorąc pod uwagę przedział wiekowy odbiorców dla których przeznaczona jest Moja pierwsza Biblia. Duży wpływ na to ma ładna oprawa graficzna oparta na pastelowych obrazkach przedstawiających ciekawe wydarzenia biblijne, uzupełniana przez budzący zaufanie głos lektora i miłą, stonowaną muzykę Bliskiego Wschodu.

Nasza pociecha może znaleźć się w paszczy wieloryba razem z Jonaszem, pomóc Józefowi wydostać się ze studni, czy też umożliwić małemu Mojżeszowi dotarcie do księżniczki. Konstrukcja gier, ich różny stopień skomplikowania oraz pogodny nastrój, który jest wszechobecny zapewni maluchom dobrą zabawę, połączoną z treningiem spostrzegawczości i kojarzenia.

INFO - INFO - INFO
Producent:
 Optimus Pascal
Dystrybutor:
 Dystrybutorzy lokalni
Internet:
<http://www.opm.pl>
Wymagania:
 CPU 486, 8MB RAM, CD-x2,
 Win 95/98, karta dźwiękowa
Cena:
 brak danych



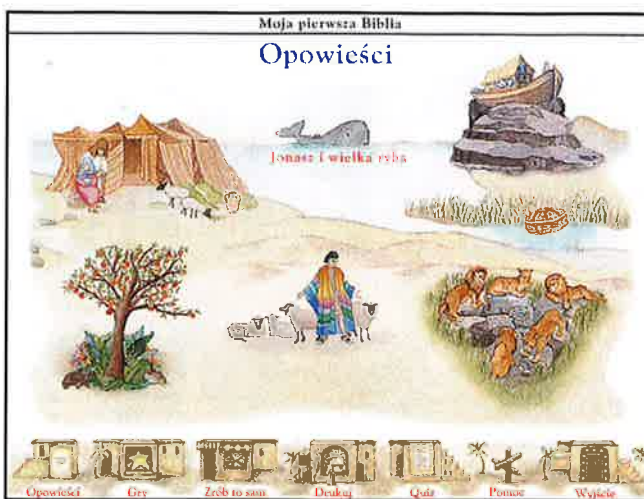
Pierwsza Biblia zawiera również quiz, mający za zadanie sprawdzić wiedzę użytkownika na temat zamieszczonych na dysku opowieści. Wystartować w quizie może jeden lub dwóch graczy, dziecko może grać samo lub razem z kolegami, rodzeństwem czy też z rodzicami. Każdy z graczy może wybrać jeden z trzech poziomów trudności. Najmłodsze dzieci mogą korzystać z najłatwiejszego poziomu obrazkowego, dzieci starsze lub rodzice mogą wybrać poziom trudniejszy. Pytania, podobnie jak w pozostałych działach programu, są odczytywane przez lektora, który ponadto udziela pochwał za prawidłowo udzieloną odpowiedź i zachęca do ponownej próby w razie niepowodzenia. Quiz kończy się w momencie doprowadzenia postaci na górę budowli, a każda dobra odpowiedź jest równoznaczna z przesunięciem się na następne pole, podobnie jak w grach planszowych. Na gracz czeka też niespodzianki, gdyż plansza obfituje w masę pól specjalnych, które mogą gracza przenieść do przodu lub do tyłu.

Twórcy zaopatrzyli program w dział "Zrób to sam", pozwalający dzieciom na zaprojektowanie własnej papeterii z wykorzystaniem ilustracji dotyczących przypowieści. Mamy do wyboru całą masę szablonów między innymi papieru listowe-



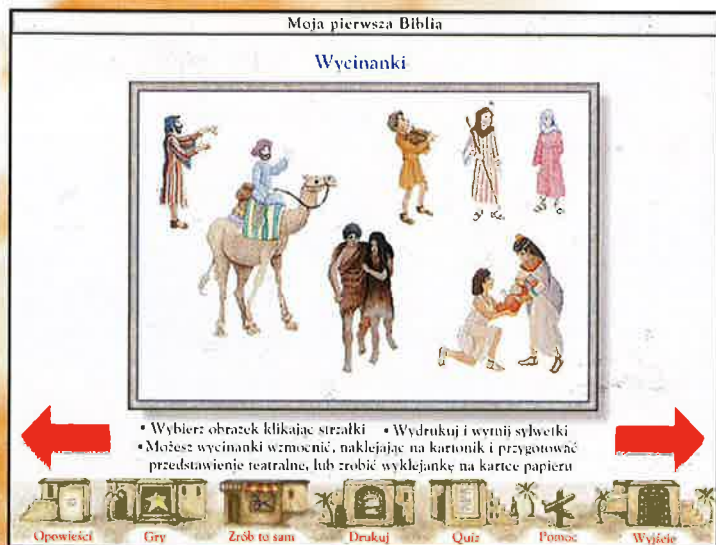
go, kartek z pozdrowieniami, wizytówek, zaproszeń czy też zakładkę książkowych. Zaprojektowane dzieło można oczywiście wydrukować, co z pewnością sprawi wielką frajdę dziecku. Drukować można również poszczególne sceny z przypowieści, bohaterów, może posłużyć to dziecku do dalszej zabawy: tworzenia kolaży, czy też teatrzyków z wykorzystaniem wyciętych postaci. Pierwsza Biblia daje możliwość stworzenia ulubionych przez dzieci kolorowanek. Rodzic może skorzystać z opcji pozwalającej na wydrukowanie czarno-białych scen, które pociecha później pokoloruje.

W związku z tym, iż program przeznaczony jest dla bardzo młodych odbiorców, autorzy nie zapomnieli o poradniku dla rodziców. Wyczerpująco opisali wszystkie opcje i możliwości programu w dziale "Uwagi dla rodziców". Omawiają tam kwestie związane z korzystaniem z programu, ewentualnych problemów technicznych, a ponad-



to objaśniają możliwość wpływu rodziców na kontakt dziecka z programem. Czyni to ich nie tylko organizatorem zabawy połączonej z nauką własnego dziecka, ale także jej czynnym uczestnikiem. Rodzic śledząc poczynania dziecka, może stać się jego partnerem w grze czy też quizie, czerpiąc na pewno satysfakcję z poczynionych przez nie postępów.

Cały program oparty na założeniach interaktywności, w całej rozciągłości założenia te spełnia. Każdy jego element jest skonstruowany w sposób dający gwarancję, że dziecko nie będzie się nudzić. Nawet słuchanie, czy też czytanie przypowieści zawiera w sobie elementy mające przyciągać uwagę dziecka. (możliwość umieszczenia wirtualnych "nalepek" w zaznaczonych jedynie konturami pustych miejscach na ilustracjach, w nagrodę za prawidłową odpowiedź dotyczącą treści opowiadania). Ładna oprawa graficzna i miła, kojąca muzyka, bardzo pomaga w obsłudze i poznaniu programu, a przedstawione w nim przypowieści ze Starego Testamentu są fascynujące i mają dużą siłę oddziaływania. Ze względu na tak młody krąg odbiorców, radzę rodzicom przypomnieć sobie treść przypowieści z uwagi na możliwość ewentualnych pytań ze strony dziecka, bez względu na ich powiązania z tradycją chrześcijańską, jako że przypowieści biblijne nawet w oderwaniu od kwestii wiary posiadają niewątpliwie olbrzymie znaczenie wychowawcze i poznawcze. □



- Wybierz obrazek klikając strzałki
- Wydrukuj i wycinaj sylwetki
- Możesz wycinanki wzmocnić, naklejając na kartonik i przygotować przedstawienie teatralne, lub zrobić wyklejankę na kartce papieru

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

www.play.com.pl



SPRZEDAJEMY HURTOWO :

- GRY PC
- PROGRAMY EDUKACYJNE
- PROGRAMY KSIĘGOWE
- PROGRAMY JĘZYKOWE
- PROGRAMY BIUROWE
- PROGRAMY ANTYWIRUSOWE
- PŁYTY SHAREWARE
- AKCESORIA
- LINUX
- I INNE...

DYSTRYBUJEMY:

- IM GROUP
- CD PROJEKT
- LEM
- TECHLAND
- CARTALL
- ALBION
- CODA
- AIDEM MEDIA
- TOPWARE
- OPTIMUS
- WA-PRO
- YDP MULTIMEDIA
- ZIP SOFT
- LK AVALON
- I INNI WYDAWCY

OFERUJEMY:

- najwyższe rabaty
- pełen wybór oprogramowania
- możliwość zwrotu towaru w ciągu 21 dni
- dogodne terminy płatności
- dowóz towaru lub wysyłka spedycją na nasz koszt (w zależności od zamówienia)
- aktualna informacja o nowościach e-mail
- możliwość komisu
- materiały reklamowe

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

DETALICZNA
TEL. (022) 832-54-30
HURTOWA
TEL. (022) 832-54-31

www.play.com.pl

Na naszej stronie znajdziesz wszystkie informacje o nowościach i oferowanych przez nas produktach.

DZIAŁ HANDLOWY:

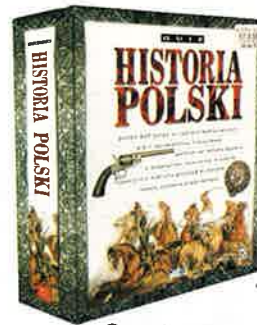
01-652 Warszawa
ul. Potocka 14 paw.3
play@play.com.pl
www.play.com.pl



tel. (022) 832-54-31
tel. (022) 832-54-30
tel. (022) 833-39-56
fax (022) 833-39-61

Wszystkie nazwy firm zostały podane w celach informacyjnych

Historia Polski



- quiz

Program jest klasycznym quizem nastawionym na sprawdzenie naszej wiedzy z danej dziedziny. Możemy ją sprawdzać na wiele sposobów, odpowiadając np. na ponad 600 pytań zadawanych w różnych kombinacjach zawartych w czterech podstawowych działach programu. Mamy do dyspozycji cały pakiet testów kontrolnych podzielonych tematycznie i chronologicznie na pięć podstawowych okresów historycznych - od państwa pierwszych Piastów poczynając, na odzyskaniu niepodległości kończąc.

Andrzej Sitek

Dla osobników mających awersję do rozwiązywania testów, przewidziane zostały sprawdziany. Składają się z zestawów zawierających po pięć pytań każdy, pogrupowanych tematycznie, chronologicznie lub problemowo. Przykładowo możemy sprawdzić własną

wiedzę na temat określonego okresu historycznego (np. okres międzywojenny) lub odpowiadać na pytania dotyczącego jednego z monarchów panujących w Polsce. Choć pytania nie są nacechowane dużym stopniem trudności, to jednak ich szczegółowość czasami może nie mile zaskoczyć. Za istotne niedociągnięcie uznać można brak możliwości wyboru stopnia trudności, ale autorzy wyszli z założenia, że użytkownik, nie znając odpowiedzi na pytanie, ambitnie przestudiuje problem, sięgając do podręczników historii. Program jest nastawiony w 100 procentach na sprawdzenie, ewentualnie utrwalenie wiedzy użytkownika, przeznaczony jest więc dla osób zorientowanych w temacie. Treść i zakres pytań, zdaniem autorów, pokrywa się z założeniami programu nauczania w szkole średniej, co daje użytkownikowi możliwość połączenia przyjemnego z pożytecznym. Jednak quiz ten do sprawdzenia wiedzy maturzysty nie jest przydatny, gdyż odpowiedzi na pytania dokonujemy wybierając jedną z trzech podanych możliwości, co nadaje im bardzo ogólny charakter.

Producenci postanowili zadbać o rozrywkową część programu i umieścili w nim, poza stanowiącymi niezłą powtórkę przed szkolnymi kartkówkami, testami i sprawdzianami, dział Turnieje, w którym to, wykorzystując zdolności manualne, użytkownik może sprawdzić szybkość kojarzenia określonych faktów historycznych. Można tu wziąć udział w jednym z czterech turniejów zawartych w tym dziale. W pierwszym z nich - zatytułowanym Daty - komputer zadaje nam pytanie dotyczące określonego wydarzenia historycznego, którego datę mamy odnaleźć wśród wielu liczb pojawiających się na ekranie. Przyznam szczerze, że nie jest to najciekawsza forma rozrywki, biorąc pod uwagę znikomą ilość czasu pozostawioną na dokonanie wyboru, jak i częsty brak reakcji komputera na właściwie wybraną datę. Kolejny turniej to krzyżówka, która jest

turnieju polegają na dopasowaniu właściwego terminu historycznego ukrytego wśród nie mających żadnego sensu rzędów liter zdefiniowanego powyżej przez komputer. Zabawa w Krzyżówkę przywodzi na myśl badania okulistyczne, mające na celu określenie zdolności do rozpoznawania kolorów, ewentualnie popularne rozpoznawanie obrazów ukrytych w tle. Jednym słowem - można sobie popsuć wzrok. Dwa ostatnie turnieje są jeszcze mniej interesujące i zastanawiam się dla jakiego kręgu odbiorców są przeznaczone. Jeden z nich polega na odpowiadaniu na pytania w krótkim czasie, odmierzanym przez spalającą się błyskawicznie świecę. Poza świecą niczym nie różni się od testu. Ostatnim wyzwaniem użytkownika jest turniej Sztandary. Pole-



ga on na wstawieniu w wolne miejsca właściwych liter wybranych z widocznej na ekranie klawiatury tak, aby doprowadzić do utworzenia hasła, z którym związana jest podana data historyczna. Możliwość strzelania ograniczona jest przez łopoczącą z boku ekranu chorągiew, która obniża się stopniowo w przypadku błędnego wyboru liter.

To tyle na temat rozrywek, które, jak widać, nie są zbyt wciągające, a poza tym ograniczają się do rywalizacji z czasem i samym sobą. Dla poechtania ambicji użytkownika, autorzy umieścili w programie dział Albumy. W nim możemy sprawdzić trofea zdobyte w turniejach, co oznacza nic więcej ponadto niż ile razy w poszczególnym turnieju wzięliśmy udział. Szkoda, że nie ma możliwości wydrukowania osiągnięć, bo bardzo chciałbym oprawić wydruk w ramkę i umieścić go nad łóżkiem albo móc pochwalić się nim kolegom.

Powolutku nadchodzi czas, aby skończyć z tym podnoszącym poziom adrenaliny quizem. Zanim jednak to zrobię, wypada kilka słów poświęcić wizualnej i dźwiękowej stronie programu (nie samą wiedzą żyje człowiek). Quiz, nie powiem, wygląda naprawdę ładnie. Nie jest to szczyt możliwości graficznych, jednak ładne ilustracje, przedstawiające najważniejsze wydarzenia historyczne naszego państwa wzbudzają uczucia patriotyczne i mogą zachęcać do zagłębienia się w mroki dziejów, by przypomnieć sobie czasy naszej świetności i bohaterstwo żołnierzy walczących za ojczyznę czy też powstańców chcących ją wyzwolić.

Niektórym uzupełnieniem strony graficznej jest głos lektora, który nie dość że odczytuje pytania i odpowiedzi, to również pełnym przygany głosem udziela repromendy za nieprawidłowo udzieloną odpowiedź. Jak i radośnie oznajmia, że odpowiedziałeś prawidłowo. Muzykę towarzyszącą naszym zmaganiom z historią tworzą utwory charakterystyczne dla okresu, której dany test dotyczy. Raz wzniosła i pełna patriotyzmu, raz smutna i ponura, po dłuższym czasie niestety zaczyna irytować i nużyć (ale to kwestia gustu).

Obsługa programu jest bajecznie prosta. Wystarczy kliknąć myszą na interesujący nas dział, by znaleźć się w nim i sprawdzać własną wiedzę lub zabawić się biorąc udział w turnieju. Ponadto wszędzie tam, gdzie pojawiają się problemy, możemy skorzystać z pomocy udzielanej przez lektora, który cierpliwie będzie starał się rozwiązać nasze wątpliwości.

Podsumowując - quiz Historia Polski nie jest złym programem. Dobrze prezentuje się od strony graficznej i dźwiękowej. Ciężko mi natomiast określić krąg odbiorców, do których jest kierowany. Niewątpliwie są to uczniowie, tylko że teraz nauka trwa 9 lat, a to już duża rozpiętość wiekowa. □



INFO • INFO • INFO

Producent:
Wydawnictwo Podsiadlik-Raniowski i Spółka
Dystrybutor:
Wydawnictwo Podsiadlik-Raniowski i Spółka
Internet:
<http://www.priska.com.pl>
Wymagania:
Win 95, 98, P 90, 16 MB
RAM, CD ROM 8x
Cena:
69 zł

Pajęczek

2000 PRO 4.6



Pierwsza wersja Pajęczka powstała ponad trzy lata temu. Był to niewielki programik, generujący, na podstawie wprowadzonych przez użytkownika informacji, prościutkie strony WWW (według schematu: Tytuł-Logo-Tekst-Parę Obrazków-Koniec). Rafał Płatek (twórca aplikacji), jak na dobrego ojca przystało, nie poprzestał tylko na przekazaniu życia, ale postanowił czuwać nad wychowaniem i karierą swego dziecka. Z perspektywy czasu na pewno nie żałuje tej decyzji. Jak na trzylatka, program jest nad podziw rozwinięty: potrafi już czytać w kilku językach, nieźle pisze, samodzielnie wysyła dokumenty w świat, rozumie mnóstwo poleceń. Lokalnych konkurentów przewyższa wzrostem, inteligencją i doświadczeniem. Jednym słowem jest Mistrzem Polski w edycji HTML-a.

Janek Jankowski

Jeżeli nie wiesz, z czego przedzie swoją sieć pajak "krzyżak", nie będę wyprowadzał Was z błogiej nieświadomości. Dla potrzeb recenzji wystarczy informacja, że internetowy Pajęczek tka pajęczynę ze słów. W przeciwieństwie do "krzyżaka" i innych zamorskich okazów, posługuje się przy tym "czystą polszczyzną". Co istotne, program nie tylko komunikuje się z użytkownikami w języku Kochanowskiego i Mickiewicza, ale również w pełni poprawnie interpretuje wszelkie dane tekstowe, zawierające nasze znaki, a nawet potrafi automatycznie dostosowywać dokumenty w wielu formatach do standardów obowiązujących przy kodowaniu polskich znaków dla potrzeb Internetu. W praktyce użytkownik może bez dodatkowych uzupełnień (jak na przykład specjalny układ klawiatury czy czcionka ekranowa) pisać w oknie edycyjnym Pajęczka, posługując się standardowymi narzędziami Windows, a program sam zadba o to, by w wynikowym dokumencie HTML znaki były poprawnie zakodowane (domyślnie w standardzie ISO-8859-2). Nie koniec na tym - program w podobny sposób konwertuje "w locie" także wszelkie teksty do niego importowane, czy to za pośrednictwem schowka, czy za pomocą wbudowanych funkcji importu.

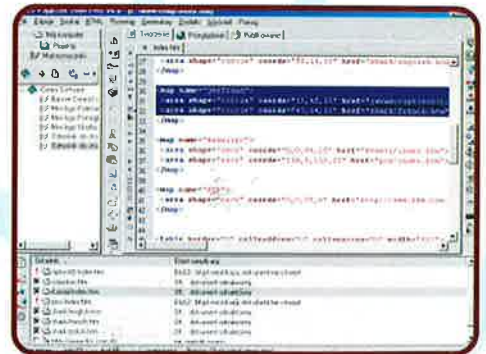
Jeżeli już mowa o możliwościach włączania zewnętrznych dokumentów do projektów edytowanych w Pajęczku, to warto poświęcić tej kwestii nieco więcej uwagi. Po pierwsze, polecam uwadze czytelników opcję Importuj, dostępną w menu Plik. Za jej pomocą można szybko zaadaptować do potrzeb publikacji w sieci WWW pliki tekstowe w formacie ASCII i RTF, a tak-

że proste bazy danych i arkusze kalkulacyjne typu CSV. Narzędzie zostało zaprojektowane w formie kreatora, więc korzystać z niego mogą nawet menedżerowie (bez urazy!), pragnący opublikować w sieci raporty finansowe skrzętnie tworzone w Wordzie lub Excelu. W kolejnych krokach użytkownik może zdecydować, czy zewnętrzny plik ma

być otworzony jako nowy, czy włączony do właśnie edytowanego dokumentu oraz określić związane z danym formatem opcje dodatkowe (np. wybór separatora kolumn w plikach CSV lub sposób prezentacji akapitów w plikach tekstowych). Na końcu cyklu otrzymujemy pełnowartościowy dokument HTML, składający się z odpowiednio sformatowanego tekstu "obudowanego" stosownymi znacznikami z uwzględnieniem sekcji META i BODY oraz definicji DTD (typ dokumentu).

W obecnej wersji programu bardzo rozbudowano także możliwości przeciągania i importowania plików z paneli Mój komputer oraz Projekty. Wystarczy, że odszukasz na liście wyświetlonej w jednym z tych paneli interesujący Cię plik i już możesz wstawić do aktualnie edytowanego dokumentu jego zawartość (w przypadku plików tekstowych) lub odnośnik do niego. Co ciekawe, program automatycznie rozpoznaje typ pliku, który próbujesz przeciągnąć i w zależności od niego uruchamia odpowiedniego kreatora. Możesz w ten sposób bardzo szybko i wygodnie wstawiać odnośniki do innych dokumentów HTML, zapisane w zewnętrznych plikach arkusze stylów i kod w językach skryptowych, grafiki, pliki dźwiękowe (jako grający w tle podkład muzyczny), aplety Javy i kontrolki ActiveX.

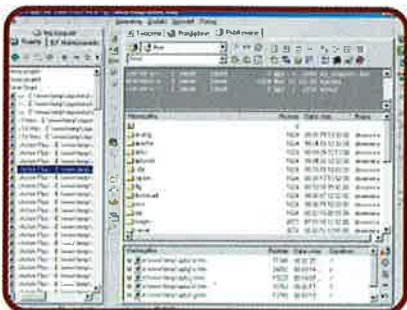
Pierwsze zdanie w elementarzu webmastera brzmi: "Dokument HTML składa się z danych oraz specjalnych znaczników określających sposób prezentacji tych danych, przy czym oba elementy zasługują na równoprawne traktowanie". Autorzy Pajęczka najwyraźniej znają powyższy postulat, skoro umieścili w swoim pro-



motto:

**Pajak jako artysta
Nie jest zatrudniany
Leez jego talent
jak kryształ
Bywa doceniany**

(fragment wiersza Emily Dickinson w przekładzie Macieja Maleńczuka)



gramie równie dużo narzędzi przeznaczonych do edycji, składającego się na treść strony WWW, tekstu jak i otaczających go znaczników. Muszę przyznać, że dość sprytnie "wybrnęli" z pierwszego zadania, integrując program z narzędziami językowymi pakietu MS Office. Rozwiązanie takie ma wiele zalet - bazuje na wypróbowanych i bardzo mocnych komponentach, odpowiada ogólnie przyjętym standardom i jest wspólne dla wielu aplikacji, ale obciążone również dość istotną (dla niektórych użytkowników) wadą - nie działa w systemach, w których pakiet MS Office nie jest zainstalowany. Jeżeli zatem jesteś szczęśliwym posiadaczem sztanदारowego pakietu Microsoftu, możesz z poziomu Pajęczka sprawdzać poprawność pisowni w oparciu o słownik ortograficzny Worda oraz korzystać z funkcji "autopoprawek" (czyli auto-

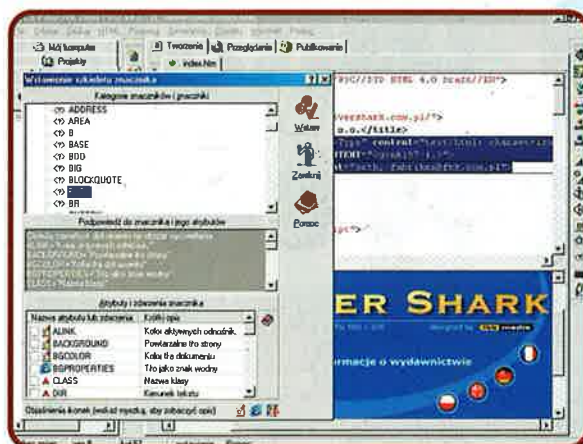
matycznego korygowania "literówek"). We własnym zakresie program organizuje natomiast prostą kontrolę typograficzną dokumentu (w tym wypadku chodzi o wymuszenie przenoszenia do nowej linii np. skrótów, spójników i innych wyrazów, które nie powinny znaleźć się na końcu wiersza) oraz konwersję pomiędzy różnymi standardami kodowania polskich znaków i całkowite usunięcie "ogonków" z treści strony. Bardzo dobrze funkcjonuje także zestaw opcji, umożliwiający c y c h

wyszukiwanie i zamianę fragmentów tekstu w pojedynczym pliku lub wielu dokumentach jednocześnie oraz szybkie przechodzenie do wskazanego fragmentu strony (np. poprzez tworzenie zakładek).

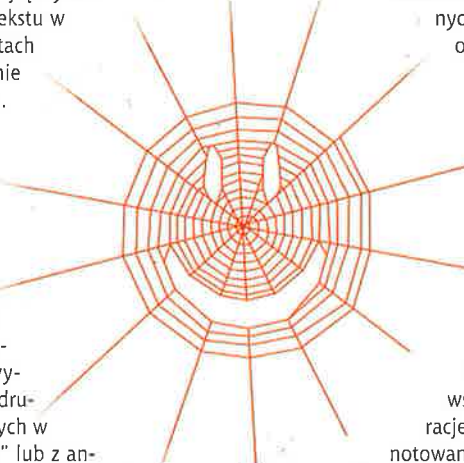
Mniejszych i większych ułatwień związanych z edycją tekstu w Pajęczku jest jeszcze mnóstwo i naprawdę trudno znaleźć tutaj jakąś istotną lukę lub niedociągnięcie, zwłaszcza, że program potrafi w bardzo dużym stopniu dostosować się do indywidualnych preferencji użytkownika (skrótów klawiszowych, wygląd interfejsu itp.). Przejdźmy więc do drugiego punktu menu - przystawek zwanych w żargonie webmasterskim "znacznikami" lub z angielska "tagami". Pajęczek pomaga w tworzeniu kodu HTML już od samego początku, oferując wiele metod wstępnego naszkicowania schematu strony. Możesz w tym celu wykorzystać Pajęczka Light, czyli generator prostych stron WWW, będący przodkiem dzisiejszego Pajęczka, skorzystać z funkcji Szybki start, budującej "krok po kroku" szkielet dokumentu lub wybrać jeden z wielu gotowych szablonów dołączonych do programu. Oprócz generatora stron WWW mamy do dyspozycji także generator kanałów CDF, generator ramek, generator spisu plików, generator formularzy i generator arkusza stylów, a więc całkiem pokaźną rodzinę generatorów. Dodatkowo możesz skorzystać z prostego edytora w trybie graficznym, ale nie spodziewaj się po nim zbyt wiele (lepiej posłużyć się Wordem i opcją Zapisz jako stronę sieci Web).

W udanym scenariuszu po dobrym początku musi nastąpić dobre rozwinięcie prowadzące niezawodnie do dobrego zakończenia. Tak właśnie jest w Pajęczku - użytkownik otrzymuje nieocenioną pomoc na wszystkich etapach projektowania strony, poczynając od wstępnego szkicu, poprzez "szlifowanie" detali aż po publikowanie gotowego projektu w sieci. Stworzyłeś już szkielet strony, zaimportowałeś zawartość plików tekstowych, wstawiłeś

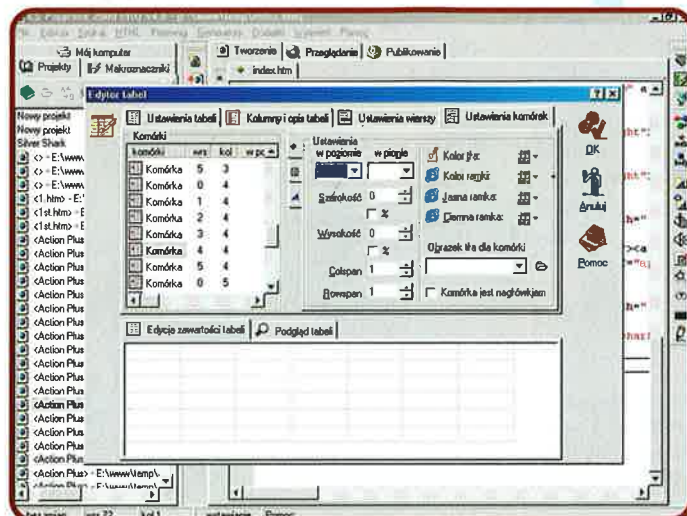
odsyłacze do zewnętrznych plików, teraz pewnie będziesz chciał dodać do dokumentu trochę "tagów". Możesz skorzystać z wielu kreatorów, biblioteki gotowych znaczników (między innymi możesz skorzystać z pełnej listy "tagów", przewidzianych w specyfikacji HTML 4.0 wraz z wszystkimi atrybutami i zdarzeniami - skrót



CTRL+F2) lub po prostu wpisać kod HTML ręcznie. Dostyc często stosowanym przez recenzentów kryterium oceny edytorów stron WWW jest jakość narzędzia, służącego do projektowania tabel. Pajęczek nie ma się czego wstydzić - jego Edytor tabel (właściwie edytory, ponieważ jest ich kilka) to bardzo wygodne i wszechstronne "urządzenie" pozwalające wycisnąć z tabel maksimum możliwości. Możesz przy tym operować na trzech poziomach szczegółowości, balansując pomiędzy dokładnością definicji i szybkością działania. W najprostszej wersji (bardzo szybka tabela) określasz tylko liczbę rzędów i kolumn zaś w najbardziej rozbudowanej masz dostęp do wszystkich atrybutów, przewidzianych w specyfikacji HTML 4.0, dla całej tabeli oraz poszczególnych rzędów, kolumn i pojedynczych komórek. Dodatkowo możesz z poziomu tego narzędzia uruchamiać kolejne kreatory, ułatwiające umieszczanie rozmaitych elementów w komórkach tabeli. Istnieje nawet możliwość rekurencji, tzn. wstawienia do dowolnej komórki kolejnej tabeli, ale w tym wypadku dostępna jest tylko pośrednia forma narzędzia, czyli Szybka tabela. W podobny sposób Pajęczek wspomaga tworzenie innych struktur dokumentu (np. formularzy, ramek, mapy odsyłaczy itp.), ale opis ich wszystkich wykracza zdecydowanie poza aspiracje i założenia niniejszego tekstu. Godne odnotowania jest natomiast to, że program dobrze obsługuje języki skryptowe i inne zaawansowane technologie w rodzaju Java, ActiveX, SSL itp. Praktycznie w każdym narzędziu z arsenału Pajęczka znajduje się przycisk Zdarzenia i atrybuty, umożliwiający przypisanie znacznikowi funkcji obsługi dowolnego

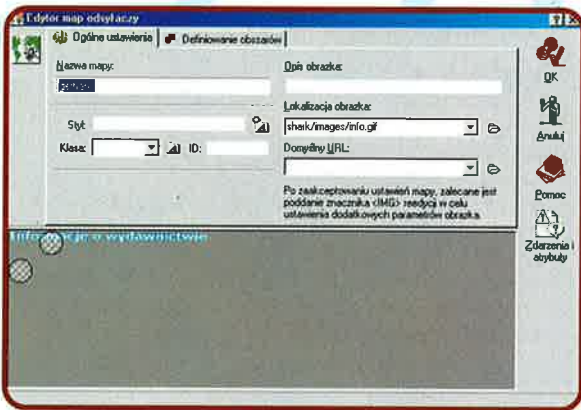


Obsługa języki skryptowe i inne zaawansowane technologie w rodzaju Java, ActiveX, SSL itp. Praktycznie w każdym narzędziu z arsenału Pajęczka znajduje się przycisk Zdarzenia i atrybuty, umożliwiający przypisanie znacznikowi funkcji obsługi dowolnego



zdarzenia. Ponadto można na wielu poziomach wstawiać poszczególne konstrukcje językowe oraz wspomagający osadzania obiektów Java, ActiveX i innych kod HTML. Osobna litania pochwał należy się twórcom aplikacji za niezwykle elastyczny i rozbudowany system kolorowania kodu dostosowany do składni "zwykłego" HTML-a, Javascriptu, PHP, Perla, SQL-a, całego mnóstwa innych używanych w Internecie języków, a nawet takich pozainternetowych "narzędzi" jak Pascal/Delphi czy C++.

Trochę gorzej (nareszcie padło to słowo - co to za recenzja składająca się z samych pochwał) rozwiązano problem edycji już istniejących znaczników. Być może moje spojrzenie na tę kwestię wykrzywiają wieloletnie nawyki wyrobione podczas używania edytora HomeSite oraz środowisk programistycznych Borlanda, ale bardzo brakuje mi w Pajączku czegoś na kształt "Inspektora tagów", który jest zawsze "pod ręką" i nie trzeba go za każdym razem uruchamiać. W programie Rafała Płatka dostęp do atrybutów i wszelkich związanych z definiowaniem znaczników opcji odbywa się za pośrednictwem specjalnych narzędzi, uaktywniających się po wybraniu stosownego polecenia z menu podręcznego (kliknij prawy klawisz myszy w obrębie okna edycji kodu). Mamy do dyspozycji następujące możliwości: Popraw znacznik w narzędziu, Popraw znacznik z wszystkimi atrybutami oraz Dynamiczne atrybuty. Pierwsza z wymienionych funkcji uruchamia



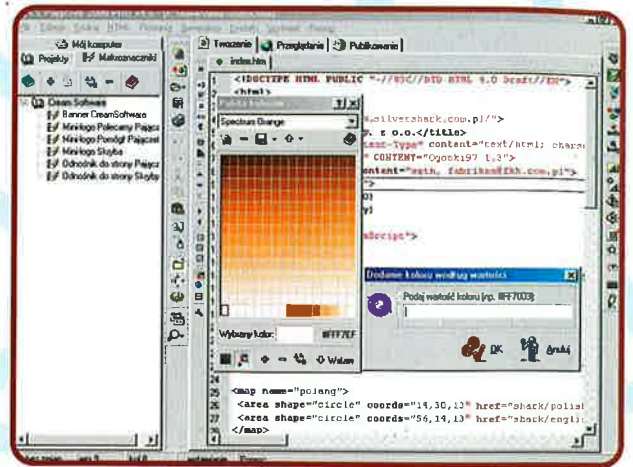
związanego z danym "tagiem" kreatora, druga wyświetla panel, zawierający wszystkie przewidziane dla niego atrybuty i pozwalający na ich dowolne ustawianie, zaś trzecia pokazuje przewijaną listę atrybutów w miejscu "stacjonowania" kursora (możesz wymusić w opcjach programu, by ta lista pojawiała się automatycznie po umieszczeniu kursora nad dowolnym znacznikiem).

W tym samym podręcznym menu, po zaznaczeniu w edytorze fragmentu tekstu, pojawia się bardzo ciekawa grupa opcji - Zaznaczony tekst na... Za pomocą znajdujących się tutaj poleceń możesz bardzo szybko przeobrazić dowolny "kawałek" tekstu w listę (nienumerowaną bądź numerowaną), dodać na końcu każdej linii znak łamania (
), objąć tekst stylem, umieścić go w tabelce lub w komentarzu, dodać do biblioteki często używanych "makroznaczników", zmienić wielkość liter (wzrost kilku regułów), usunąć wszystkie znajdujące się w jego obrębie znaczniki lub zamienić znaki < i > na ich "unikodowe" odpowiedniki (bardzo przydatne przy cytowaniu fragmentów kodu na stronie). Niestety, w wersji, którą dysponowałem nie działała funkcja zamiany tekstu w tabelę, a szkoda - sądząc z jej opisu w pomocy do programu, byłoby to narzędzie "miażdżące" konkurencję (możliwość określenia dowolnego separatora kolumn, integracja ze standardowym Edytorem tabel).

Istotnym elementem każdego dobrego edytora HTML jest moduł wspomagający projektowanie arkuszy stylów i nadawanie cech wybranego stylu znacznikom. Stosowne narzędzie Pajączka oferuje tylko podstawowe elementy CSS i do

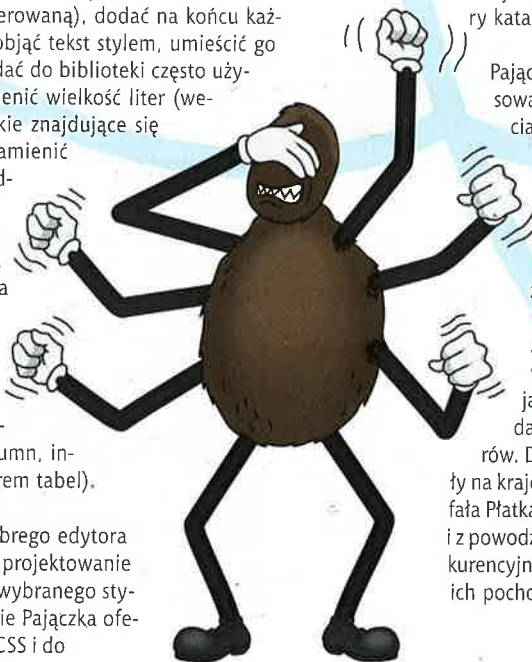
bardziej wyrafinowanych zastosowań będziecie musieli użyć specjalistycznego programu (polecam TopStyle Editor). Moim zdaniem "błędem ideologicznym" jest także wybór trybu pracy Edytora arkuszy stylów, który po włączeniu blokuje dostęp do głównego modułu Pajączka (dopóki nie zakończysz edycji stylów, dopóty nie możesz pracować nad kodem HTML). Częściowo rekompensuje tę niedogodność nieźle okienko podglądu (prezentujące wygląd tekstu objętego danym stylem) oraz zakładka, na której można zobaczyć i ręcznie zmodyfikować definicje elementów CSS.

Jak już wspominałem, Pajączek nie tylko ułatwia tworzenie pojedynczych stron WWW, ale także budowanie całych witryn, składających się z wielu połączonych ze sobą dokumentów. Do zarządzania projektami służy specjalna zakładka w panelu Zasoby (po lewej stronie okna edycji kodu). Za pomocą narzędzi dostępnych w tym miejscu możesz wygodnie dodawać i usuwać z projektu pliki różnego typu (dokumenty HTML, grafiki, arkusze CSS itp.). Ciekawą własnością Pajączka jest wyświetlanie symbolu czerwonego wykrzyknika obok nazw plików wchodzących w skład projektu, a nie istniejących już na dysku - możesz dzięki temu uniknąć wielu frustracji, po przeniesieniu całego "site" na serwer. W podobnym celu zawarto w programie funkcję, weryfikującą poprawność odnośników - zarówno lokalnych, jak i zdalnych - wyłapującą wszystkie "linki" prowadzące z bieżącego dokumentu "donikąd".



Uwieńczeniem procesu produkcji witryny WWW jest moment przesyłania projektu z lokalnego dysku na serwer (no chyba, że Twój komputer jest jednocześnie serwerem). W Pajączka został wbudowany prosty klient FTP, umożliwiający dokonanie tej operacji bezpośrednio z poziomu programu. Wystarczy, że w ustawieniach aplikacji określisz adresy serwera (lub serwerów), na którym chcesz umieścić swoje strony i przejdziesz na zakładkę Publikuj. Po połączeniu się ze zdalnym serwerem (wybrany z rozwijanej listy) możesz po prostu przeciągać odpowiednie pliki z paneli Projekty i Mój komputer do folderów na odległym komputerze i tym samym pokazać efekt swojej wyteźonej pracy światu. Szkoda, że nie przewidziano możliwości automatycznej publikacji całych projektów z zachowaniem struktury katalogów, ale i tak jest nieźle.

Pajączek jest w tej chwili najbardziej zaawansowanym polskim edytorem stron WWW (choćą deptać mu po piętach kilku młodszych konkurentów). Jego atutem jest nie tylko poziom technologiczny, ale także fakt, że ściśle dopasowuje środowisko pracy do potrzeb projektantów pragnących tworzyć dokumenty HTML w języku ojczystym. Pod tym względem przewyższa zdecydowanie edytory produkcji zachodniej, które w najlepszym wypadku wymagają drobnych zabiegów "spolszczających", a w najgorszym zupełnie nie nadają się dla potrzeb rodzimych webmasterów. Dlaczego jednak tworzyć sztuczne podziały na krajowe i zagraniczne produkty? Program Rafała Płatka całkiem dobrze wypada na każdym polu i z powodzeniem może rywalizować z wieloma konkurencyjnymi rozwiązaniami, niezależnie od kraju ich pochodzenia.



INFO • INFO • INFO

Producent:
Cream Software

Dystrybutor:
Cream Software

Internet:
<http://www.creamsoft.com.pl>

Wymagania:
Win 95/98, Pentium, 16 Mb
RAM, SVGA

Cena:
89 zł - licencja
jednostanowiskowa

Cyfrowa muzyka

Miksowanie



W drugiej części naszej serii dotyczącej muzyki z komputera, przeprowadzamy czytelnika przez proces miksowania, produkcji i dystrybucji cyfrowych utworów.

W zeszłym miesiącu opisaliśmy, jak w prosty sposób przyłączyć do komputera syntezator MIDI i zacząć tworzyć własną muzykę. W tym miesiącu omawiamy trudną sztukę miksowania, tajniki produkcji i dystrybucji.

Tworzenie muzyki to wielka frajda, ale prawdziwej satysfakcji dostarczyć może dopiero świadomość, że znajduje ona słuchaczy. Jeśli nasza muzyka pozostaje zapisana tylko w sekwencerze MIDI, niewiele osób jej wysłucha, bo też do domowego studia możemy zaprosić tylko kilku znajomych. Tak więc, by udostępnić naszą twórczość innym, możemy wybrać jeden z czterech sposobów, z których każdy wymaga innego zaplecza. Pliki MIDI to najprostsza i najłatwiejsza forma prezentacji, mająca jednak wiele ograniczeń. Muzykę można zapisać w standardowym pliku MIDI (SMF) praktycznie na każdym sekwencerze, a później wysłać ją znajomym przez e-mail lub prezentować na naszej stronie WWW. Oczywiście zaletą MIDI jest mały rozmiar plików w tym formacie. Wadą - fakt, że słuchacze otrzymają różne brzmienie w zależności od tego, jaką wykorzystają kartę muzyczną. Jeżeli utwór zawiera również ścieżkę audio z wokalem lub gitarą, plik MIDI

po prostu nie jest w stanie go zachować. Będzie trzeba zmiksować cały utwór, łącznie ze ścieżkami audio, w jeden stereofoniczny plik WAV. Pliki te są dość duże, zajmują około 10 MB na minutę muzyki, jednak jeśli posiadamy nagrywarkę CD, możemy je zapisać bezpośrednio na płycie kompaktowej.

Trzecim sposobem jest połączenie wyjściowego gniazda karty dźwiękowej z nagrywarką typu Mini-Disc albo magnetofonem kasetowym. Odradzamy wybór drugiego z tych rozwiązań, ponieważ jakość dźwięku z kaset jest bardzo niska w porównaniu z tym, co możemy uzyskać dzięki innym nośnikom i nie będziemy mogli zaprezentować naszej muzyki od najlepszej strony.

Ostatnim sposobem, i obecnie najpopularniejszym, jest konwersja pliku WAV na format MP3 za pomocą jednej z wielu dostępnych aplikacji shareware'owych lub komercyjnych. Gdy muzyka została już zapisana w MP3, można ją

wyeksponować na jedną z licznych muzycznych witryn internetowych i udostępnić innym.

Używaj jakichkolwiek efektów DSP, aby dodać pogłos lub echo.

Pierwszy krok

Przyjmujemy, że w naszym sekwencerze audio mamy już gotową sekwencję MIDI i ścieżki audio - na przy-

Jargon

Jeszcze nie wiesz, o co w ty chodzi? Oto wyjaśnienie:

Postprodukcja

Proces konwersji surowego pliku stereofonicznego WAV na plik gotowy do zapisania na CD lub prezentacji w innej formie.

Normalise (Normalizacja)

Funkcja, która maksymalizuje poziom dźwięku w kształcie fali do maksymalnej wielkości, przy której nie występują zniekształcenia.

Kompresja

Kompresja audio polega na zredukowaniu dynamiki próbki w celu podniesienia ogólnego poziomu dźwięku.

Decybele (dB)

Decybel to jednostka miary poziomu natężenia dźwięku. W technice cyfrowej 0 dB to najwyższy poziom dźwięku, przy którym nie występują zniekształcenia.

Cisza cyfrowa

Wizualnie przedstawia się ją jako linię prostą - oznacza brak jakiegokolwiek dźwięku.

MP3

Przy rozmiarze 10-krotnie mniejszym niż standardowy stereofoniczny WAV, MP3 zachowuje prawie identyczną jakość. Doskonały sposób na kompresję pliku muzycznego.

Twin VQ

Najnowszy i najlepszy standard kompresji plików audio. TVQ są o połowę mniejsze niż MP3 przy tej samej jakości dźwięku.

Miksowanie

Proces polegający na łączeniu ścieżek audio i sekwencji MIDI w jeden plik WAV.

DSP (Procesory Sygnałów Cyfrowych)

Procesory Sygnałów Cyfrowych to filtry, przez które można przepuścić dźwięki, aby uzyskać efekty specjalne jak echo albo reverb.

Kształt fali

W edytorze dźwięku lub sekwencerze kształt fali to graficzne przedstawienie dźwięku wskazujące jego głośność.

CD-R

Nagrywarki CD to urządzenia, dzięki którym można nagrywać płyty CD w formacie audio z komputera. Dyski CD-R są żłobione za pomocą specjalnego lasera.

W ZASIĘGU DŹWIĘKU

www.jtt.com.pl



■ FANTASIA SP-G16
ZESTAW GŁOSNIKOWY DLA NAKRECONYCH
GRACZY. REGULACJA TONÓW, ROZSZERZONE
EFEKTY 3D, GŁOSNIKI KLASY HI-FI. MOC
ZESTAWU 320 WATÓW, PASMO PRZENOSZENIA
20 HZ - 20 KHZ, WBUDOWANY ZASILACZ,
DODATKOWE GNIAZDO SŁUCHAWKOWE



■ FANTASIA SW-G106
...DUM, DUM, DUM... MULTIMEDIALNY
SYSTEM GŁOSNIKOWY Z SUBWOOFEREM DLA
ZAPALENÓW CZUJĄCYCH GRY CAŁYM CIAŁEM.
ROZSZERZONY BAS ...DUM, DUM, DUM...
GŁOSNIKI KLASY HI-FI, MOC ZESTAWU 320
WATÓW, PASMO PRZENOSZENIA 10 - 300 HZ
I 120 HZ - 20 KHZ, WBUDOWANY ZASILACZ
...DUM, DUM, DUM...

Genius



■ SOUND MAKER 32
KARTA DŹWIKOWA PCI DLA KĄDZIEGO.
OBSŁUGA DIRECTSOUND3D, CYFROWY
MIKSER, EMULACJA SB/PRO,
20-GŁOSOWA SYNTeza FM



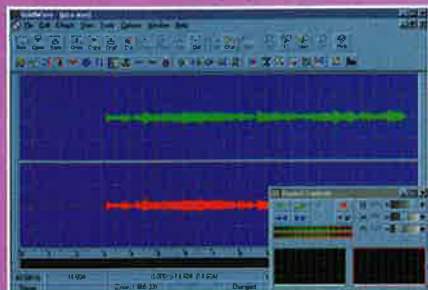
■ SOUND MAKER LIVE
KARTA DŹWIKOWA MULTI-CHANNEL PCI DLA
DOMOWEGO KINA I PRAWDZIWYCH GIER.
WYJŚCIE DLA ZESTAWU 5-GŁOSNIKOWEGO,
STANDARD SURROUND 3D INTERACTIVE,
WSPARCIE A3D I DIRECTSOUND3D,
128-GŁOSOWA SYNTeza
WAVETABLE YAMAHA XG

jtt[®]
COMPUTER

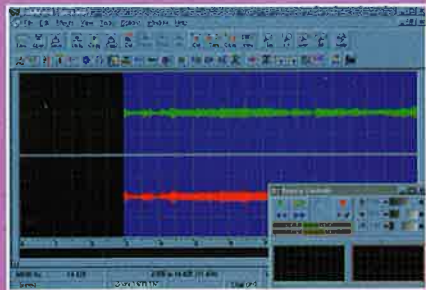
Muzyczne terminy

Postprodukcja z programem GoldWave

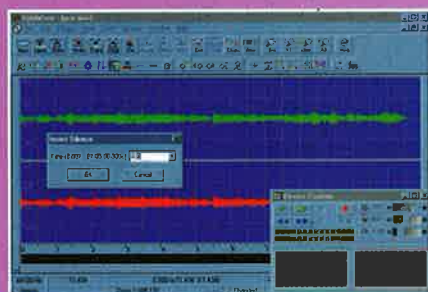
Gdy dźwięk został zapisany, zaczyna się prawdziwa praca. Utwór poddany procesowi postprodukcji będzie o wiele bardziej interesujący. Oto przykład, jak można to zrobić.



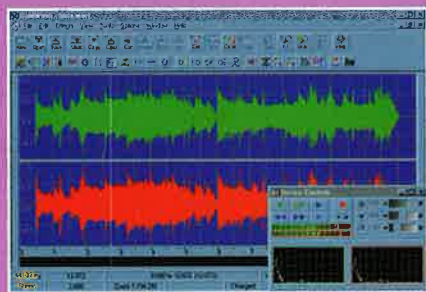
1 W naszym przykładzie wykorzystujemy edytor dźwięku GoldWave. Większość programów do obróbki dźwięku działa na podobnej zasadzie. Najpierw musimy otworzyć surowy plik stereofoniczny WAV, który stworzyliśmy na sekwencerze.



2 "Odcinamy" pas cisy na początku utworu, klikając prawym przyciskiem i przeciągając wskaźnik do miejsca, w którym kształt fali zaczyna się zmieniać. Kasujemy błędny fragment, wybierając opcję Trim z menu Edit.



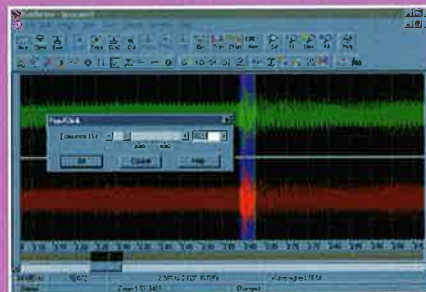
3 Wchodzimy znów do menu Edit i wybieramy Insert Silence, aby wstawić przed utworem konieczną przerwę - ciszę cyfrową. Pas cisy zostanie wstawiony w miejscu, w którym znajduje się znacznik.



4 Następnie optymalizujemy kształt fali, wykorzystując opcję menu Effects. Wybieramy Volume, potem Maximise i aktywując ustawień domyślnych korygujemy kształt fali opcją Normalise.



5 Chcąc jeszcze efektywniej zoptymalizować poziom dźwięku, możemy wykorzystać korektor graficzny, podwyższając poziom basów lub sopranów. Należy jednak robić to ostrożnie, ponieważ zbyt gwałtowne zmiany na tym odciepie mogą wywołać zakłócenia.



6 Jeżeli usłyszymy w utworze trzaski lub przeskok, skupiamy się na obszarze, w którym występują, maksymalnie go zawężając i uruchamiamy filter Pop and Click z menu Effects. Dostrajamy wartość wskaźnika tolerancji aż zakłócenia znikną, a dźwięk będzie czysty.

kład podkład rytmiczny i wokal. Pierwszym krokiem jest zoptymalizowanie jakości sekwencji, zanim zapiszemy ją w stereofonicznym formacie WAV. Oczywiście jest, że powinniśmy dobrać głośność ścieżek, tak by uzyskać właściwą równowagę między brzmieniem poszczególnych instrumentów. Jednak by muzyka brzmiała naprawdę interesująco, musimy wziąć pod uwagę kilka innych elementów.

Spróbujmy poeksperymentować z ustawieniami poszczególnych ścieżek, aby wykorzystać możliwości pozycjonowania dźwięku w technice stereo. Dzięki temu możemy określić, że dźwięk organów będzie dobiegał z lewej strony, a temat grany na syntezatorze

- z prawej. Jeśli zostawimy wszystkie ścieżki na środku, otrzymamy w efekcie utwór praktycznie monofoniczny. Wykorzystajmy dostępne efekty DSP, by wzbogacić partię wokalną o efekt reverb czy echo.

Instrumenty MIDI można skonwertować na ścieżki audio, nagrywając nową ścieżkę przy wyciszeniu wszystkich instrumentów prócz tego, o który nam chodzi. To umożliwia zastosowanie efektów DSP do dźwięku tego instrumentu. Bądźmy kreatywni.

Kiedy uzyskaliśmy już satysfakcjonującą jakość i jesteśmy zadowoleni z miksu, czas rozpocząć tworzenie pliku WAV. Procedura postępowania zależna jest tutaj od typu na-

szego sekwencera. W przypadku niektórych sekwencerów będziemy musieli najpierw nagrać wszystkie instrumenty MIDI jako ścieżki audio, a potem zmiksować całość w jeden plik. W innych można bezpośrednio łączyć sekwencje MIDI i ścieżki audio. Informacji o tym, jakie kroki należy podjąć, znajdziemy w instrukcji użytkownika sekwencera lub pliku pomocy.

Postprodukcja

Kiedy mamy już stereofoniczny plik WAV, jesteśmy gotowi do ostatecznego doszlifowania naszej muzyki i nadania jej profesjonalnego brzmienia. Będziemy do tego potrzebować edytora plików WAV - jak SoundForge albo GoldWave. Gdy już utworzymy plik muzyczny, należy go najpierw "obciąć" - odrzucić ciszę na początku i końcu utworu. Na początku powinna zostać przerwa nie większa niż pół sekundy. Jeżeli cisza będzie trwała krócej albo w ogóle jej nie będzie, na wielu odtwarzaczach CD usłyszymy przykry trzask. W czasie tej pół sekundy

Wzmacniania stereo i efekty pokoju mogą dodać bardzo wiele ciekawego brzmienia

powinna panować na dysku absolutna cisza, tak więc może zająć konieczność "przycięcia" pliku do samego początku muzyki i dodania półsekundowej przerwy. Uwagi wymaga także koniec utworu. Jeśli stosujemy wyciszenie, możemy stworzyć tak zwaną Fade-out Envelope, dzięki której precyzyjnie zdefiniujemy długość wyciszenia. W innych przypadkach trzeba założyć słuchawki i bardzo uważnie wsłuchać się w dźwięk i zakończyć utwór zaraz po ostatniej nucie. Od tego momentu dodajemy półsekundową przerwę. Zapisujemy pracę.

Jeśli chcemy nagrać nasze utwory na CD, możemy skorzystać z programu Nero Burning ROM.



Następnie włączamy funkcję Normalise, aby zoptymalizować poziom dźwięku. W technice cyfrowej najwyższy poziom dźwięku przed zniekształceniem wynosi 0 dB. Wszystkie pozostałe wartości są liczbami ujemnymi. Funkcja Normalise rejestruje najgłośniejszy dźwięk w utworze i przekształca kształt fali tak, by najgłośniejszy dźwięk maksymalnie zbliżył się do 0 dB.

Te dwie operacje to minimum, które należy spełnić, aby przygotować naszą muzykę do prezentacji. Można jednak eksperymentować z innymi opcjami i narzędziami dostępnymi w naszej aplikacji. Narzędzia do obrazowania, kompresory i edytory efektów specjalnych potrafią często uatrakcyjnić brzmienie. Pamiętajmy, by zapisywać każdy etap pracy, przechowujemy kopie poprzednich wersji na wypadek, gdybyśmy coś zepsuli.

Gdy zapisaliśmy nasz plik WAV po przygotowaniach postprodukcyjnych, pozostają do zrobienia dwie rzeczy. Pierwsza to zapisanie gotowego pliku WAV na płycie CD-R. Nagrywarki CD są dziś powszechnie dostępne, ich ceny zaś dość przystępne, warto zainwestować w takie urządzenie. Płyty CD także są tanie - nie zaszkodzi wydać kilku złotych, by utrwalić nasze dzieło. Jeśli będziemy mieli nagranie na CD, możemy je zawsze ze sobą zabrać do znajomych czy na imprezę.

MP3 i Sieć

Druga możliwość to stworzenie pliku MP3. Jak wspomnieliśmy, MP3 mają rozmiar 10-krotnie mniejszy niż stereofoniczne pliki WAV przy 16 b/44,1 kHz. Typowy utwór

trwający trzy i pół minuty zajmuje około 35 MB w formacie WAV, a jeśli dokonamy konwersji na MP3 - tylko 3,5 MB.

To znaczy, że jest wystarczająco mały, by umieścić go w Internecie, gdzie może znaleźć wielu słuchaczy. Japońska firma telekomunikacyjna stworzyła ostatnio nowy format Twin VQ i wkrótce ma on zostać rozpowszechniony. Pliki VQF mają stanowić część nowego standardu MPEG4 i są jeszcze o połowę mniejsze niż MP3, bez utraty jakości brzmienia.

Nie każdy może być megagwiazdą, ale witryny poświęcone muzyce są w Internecie coraz liczniejsze. Nie musimy wydawać fortuny na wyprodukowanie 500 egzemplarzy CD, aby znaleźć się na rynku. Zamiast tego możemy zaprezentować internautom kilka utworów ze swojego pierwszego albumu za darmo, a jeśli im się spodoba, zażądać zapłaty za pobranie reszty z Internetu lub nawet umożliwić im zamówienie CD on-line. Radzimy przeczytać ramkę "Witryny muzyczne w Internecie", by dowiedzieć się, jakie witryny istnieją i jak na nich prezentować swoje utwory.

Oprac. Piotr Domański

Aplikacje

GoldWave

Mamy to na CD

GoldWave to program do cyfrowej obróbki dźwięku, który służy do otwierania, odtwarzania i edycji plików audio i znajduje się na naszej płycie w tym miesiącu. Możemy go wykorzystać do różnych celów od tworzenia skomplikowanych sekwencji do automatycznej sekretarki po pracę nad profesjonalną obróbką materiału dźwiękowego. Oto kilka z opcji, które oferuje program.

- Interfejs pozwalający na jednoczesną pracę z wieloma plikami.
- Możliwość edycji dużych plików (do 1GB)
- Możliwość edycji ustawień pracy RAM i twardego dysku.
- Liczne efekty specjalne, w tym zniekształcenie, efekt Dopplera, echo, filtry, mechanise, offset, pan, kształtowanie poziomu dźwięku, odwrócenie, resampling, transpozycja, redukcja szumów i regulacja wysokości dźwięków.
- Wykresy tworzone w czasie rzeczywistym (amplituda, spektrum, wykresy słupkowe i spektrogram)
- Samodzielne okno narzędzi umożliwiające bezpośredni dostęp do narzędzi programowych.
- Szybkie przewijanie do przodu w czasie rzeczywistym i przewijanie do tyłu z podsłuchem.
- Obsługa wielu formatów plików i możliwość konwersji
- Regulowanie położenia znaczników muzycznych metodą przeciągnij i upuść.
- Bezpośredni sampling za pomocą myszy.
- Inteligentna edycja umożliwiająca automatyczną konwersję próbek, dzięki której są one właściwie mikrowane i wklejane.

Internet

Witryny muzyczne

Gdy już zakończyliśmy pracę nad produkcją naszego utworu, nadchodzi czas, by zaprezentować dzieło szerokiej publiczności. Muzyczne witryny internetowe umożliwiają przedstawienie naszej pracy na ogólnodostępnym forum - mamy potencjalnie miliony odbiorców. Zanim zaczniemy rejestrować się na tych witrynach, dobrze jest przygotować kilka grafik, którymi zilustrujemy naszą stronę - mogą to być fotografie naszego zespołu albo projekt okładki płyty. Powinniśmy także stworzyć krótki tekst, w którym przedstawimy siebie i naszą muzykę oraz napisać kilka słów o utworze, który prezentujemy na stronie. Po tych przygotowaniach jesteśmy gotowi do rozpoczęcia kariery.



mp3.com
www.mp3.com

mp3.com, której siedziba znajduje się w USA, jest największym światowym internetowym sklepem muzycznym. Niezależnie od tego, gdzie zamierzamy prezentować swoją muzykę - tutaj także powinniśmy ją umieścić. Co trzeba zrobić: wypełniamy długi formularz rejestracyjny i przeprowadzamy procedurę załadowania naszych plików, fotografii i tekstów na stronę.

Co zapewnia mp3.com: witryna zapewnia każdemu użytkownikowi własną stronę z możliwością zamieszczania ilustracji, darmowych downloadów MP3 oraz utworów, za które żądamy opłat. Za pośrednictwem witryny można także handlować nagraniami przez siebie płytami.



peoplesound.com
www.peoplesound.com

Peoplesound.com, z siedzibą w Wielkiej Brytanii, to działająca na szeroką skalę witryna muzyczna, która prowadzi dużą kampanię reklamową. Na pewno warto tu się znaleźć. Co trzeba zrobić: Za pomocą jednej z dostępnych aplikacji możemy pobrać formularz rejestracyjny. Wypełniamy go, podpisujemy umowę i wysyłamy wraz z nagraniem płytami CD, zdjęciami i notką biograficzną.

Co zapewnia peoplesound: Umieszczenie darmowych utworów na witrynie w formie plików do pobrania lub w technice Real Audio. Pośredniczy także w handlu dostarczającymi przez autorów płytami. Music Partners



Vitaminic
www.vitaminic.co.uk

Popularna witryna z siedzibą w Wielkiej Brytanii. Co trzeba zrobić: Otwieramy konto, wysyłamy swoje pliki - MP3, tekst i zdjęcia. Vitaminic wymaga, by co najmniej jeden plik był prezentowany za darmo.

Co zapewnia Vitaminic: Własną stronę z krótką prezentacją, zdjęciami i darmowymi downloadami oraz link do naszej strony prywatnej.



www.mpreal.com

Świetna witryna brytyjska, bardzo dynamiczna i dobrze zorganizowana. Co trzeba zrobić: Rejestrujemy się on-line, po czym otrzymujemy od Music Partners formularz rejestracyjny pocztą. Wypełniamy go i odsyłamy wraz ze zdjęciami i CD.

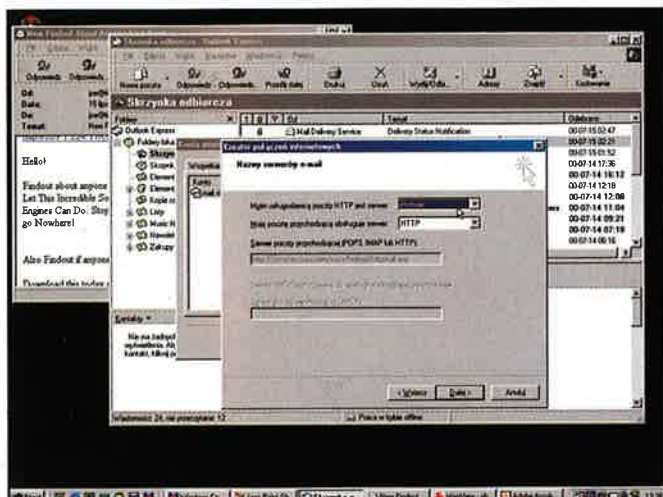
Co zapewnia Music Partners: Otrzymujemy własną witrynę z możliwością umieszczenia tam zdjęć i pełnych informacji biograficznych. Witryna pośredniczy w handlu płytami i można na niej umieścić utwory, za których pobranie żądamy określonej opłaty. Użytkownicy mogą pobrać 30-sekundowy skrót każdego utworu.

Outlook Express

Jak wyeliminować spam

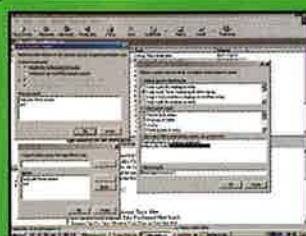
E-mail jest wspaniałym wynalazkiem! Przynajmniej do czasu, gdy nasza skrzynka odbiorcza zapełni się niechcianą korespondencją. W tym artykule przedstawiamy sposób na wykorzystanie możliwości programu Outlook Express, by wyeliminować spam.

E-mail jest chyba najlepszym pomysłem od czasu wynalezienia krojonego chleba i łatwo rozsmarowującego się masła, i jest prawie za darmo (oczywiście nie licząc rachunków). Istnieje mnóstwo darmowych serwerów poczty, a darmowy Outlook Express Microsoftu jest niezłą aplikacją do obsługi

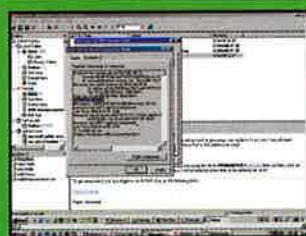


Stwórz nowe konto podając adres serwisu Hotmail, a Outlook wypełni wszystkie opcje automatycznie. Można oczywiście używać także innych darmowych serwerów, ale trzeba wtedy znaleźć i samemu wpisać wszystkie ważne parametry.

Filtrowanie



1 Zakończymy filtr antyspamowy za kilka minut, a może oszczędzi nam sporo nerwów - oczywiście możemy złożyć filtry dla każdego rodzaju wiadomości, nie tylko spamu. Wybieramy Narzędzia -> Reguły wiadomości -> Poczta lub grupy dyskusyjne i klikamy Nowe i określimy kryteria dla wiadomości. Można wybrać kilka kryteriów, żeby filtrować różnego rodzaju pocztę lub wyznaczyć bardzo szczegółowe kryteria dla gruntownego filtrowania.



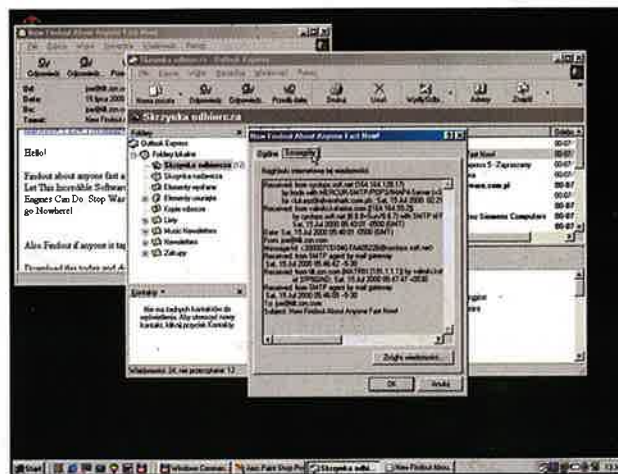
2 Zaczynamy od oczywistych tematów, jak "dla dorosłych", "seks", "porno" i reklamówek w rodzaju "korespondencja seryjna". Następnie należy zablokować pocztę, która nie jest skierowana bezpośrednio do nas - taki rodzaj niechcianej korespondencji przysyłany jest pod różne losowo wygenerowane adresy. Blokujemy e-maile, w których nie wpisano naszego adresu w polach Do lub Do wiadomości.



3 W przypadku podejrzenia spamu warto przenieść wiadomość do osobnego folderu, by móc sprawdzić, czy nie jest przypadkiem ważna. Jeśli nie chcemy być tacy ostrożni, możemy usuwać wiadomości automatycznie lub nawet nie pobierać ich z serwera, jednak w tym wypadku możemy stracić istotne informacje.



4 Zwróćmy uwagę na tematy, w których występuje nasz adres. Przynajmniej możemy wpisać nasz adres w wiadomości z tytułowaną "Nie mogę uwierzyć, że Twoje konto nazywa się osioł@poczta.portal.pl", ale zazwyczaj to sieciowy odpowiednik listu, w którym ktoś chce wciągnąć nas w swoją historię naszej rodziny. Tak zadresowane e-maile od ludzi, o których nigdy nie słyszeliśmy to prawdopodobnie spam.



Normalnie nie przejmujemy się nagłówkami wiadomości, ale jeżeli chcemy sprawdzić, skąd wiadomość nadeszła (czy jest istotna, czy też to spam), klikamy na nią prawym przyciskiem i wybieramy Właściwości -> Zaawansowane.

kont. Nie jest wprawdzie tak rozbudowany jak właściwy MS Outlook, ale nie zawsze potrzebujemy kalendarza.

Instalacja Outlook Expressa jest prosta - najczęściej stanowi część pakietu Internet Explorera preinstalowanego w Windows 98 (część strategii Microsoftu dążącego do przejęcia władzy nad światem). Jeśli chodzi o konfigurację - trzeba mieć trzy informacje: nazwę konta e-mail, hasło i nazwy dwóch serwerów poczty (przychodzącej i wychodzącej). Należy pamiętać, by zanotować te informacje przy zakładaniu konta na witrynie czy portalu. Większość usługodawców umożliwia przypomnienie hasła w razie jego zapomnienia i udostępnia informacje o adresach serwerów poczty. Otwieramy Outlooka i wybieramy Narzędzia, Konta, klikamy Dodaj i wybieramy Poczta, uruchamiając Kreator połączeń internetowych. Najpierw wpisujemy odpowiednie okno swoje nazwisko (czy właściwie nazwę, która będzie wyświetlana na naszych listach). Adres e-mail to nazwa naszego kon-

ta. Dwa serwery poczty to urządzenia obsługiwane przez usługodawcę, które wysyłają i odbierają pocztę. Serwer poczty przychodzącej to urządzenie typu POP3 (Post Office Protocol) o nazwie najczęściej brzmiącej podobnie do poczta.isp.pl, a drugi to SMTP o podobnej lub identycznej nazwie. Za pierwszym razem przy logowaniu się do sieci będziemy musieli podać te dane.

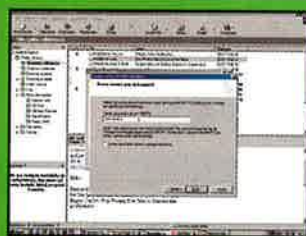
Zamknij się!

Jeżeli mamy dodatkowy program do obsługi poczty, Outlook będzie się skarżył, że nie jest naszą aplikacją domyślną za każdy razem, gdy go otworzymy. Jeśli chcemy go uciszyć, klikamy Tak, jeżeli na razie tylko wypróbować - Nie. Gdy pojawia się okno Kreatora połączeń internetowych, zaznaczamy pole Używaj istniejącego konta e-mail i wybieramy program, który powinien je obsługiwać. Do Outlooka można także importować zapisane wiadomości e-mail i foldery, jednak może się zdarzyć, że nie umieści ich we właściwym miejscu. Można przeciągać foldery do okna folderów, wiadomości do folderów - wybieramy Plik/Folder/Nowy Folder lub klikamy prawym przyciskiem na folder, w którym chcemy umieścić wiadomość i wybieramy Nowy folder. Do umieszczania wiadomości automatycznie w folderach wykorzystuje się reguły i filtry. Problem z darmowymi kontami polega na tym, że czasem nie ma do nich dostępu, więc, jako że są darmowe, często zakładamy kilka. Outlook obsługuje wiele kont, łącznie z Hotmail. Możemy tworzyć tyle kont, ile chcemy. Jeśli cała rodzina używa jednego komputera, stwórz-

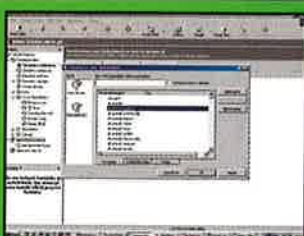
Szybki e-mail

Czasem chcemy w pośpiechu wysłać e-mail czy dwa do tej samej osoby. Zamiast otwierać Outlooka i szukać adresu w książce adresowej, możemy stworzyć w menu Start lub na pulpicie nowy skrót o nazwie mailto:e-mail@jego.adres (oczywiście wstawiając odpowiednie dane) jako linie komendy. Za jej pomocą otwieramy Outlooka z zadresowaną wiadomością do wypełnienia. A jeżeli chcemy wprowadzić domyślny temat? Oto komenda: mailto:e-mail@jego.adres?subject=to, co chcemy powiedzieć.

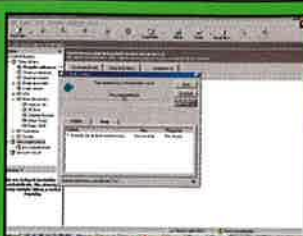
Najnowsze wiadomości



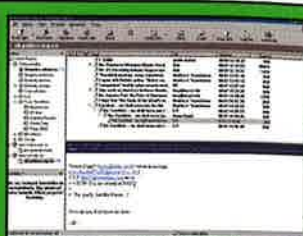
1 Możemy założyć konta na dowolnie wielu serwerach grup dyskusyjnych, z których będziemy pobierać wiadomości. Podajemy nazwisko lub imię i adres e-mail i adres serwera NNTP, z którym będziemy się łączyć, a Outlook automatycznie zaproponuje nam listę grup.



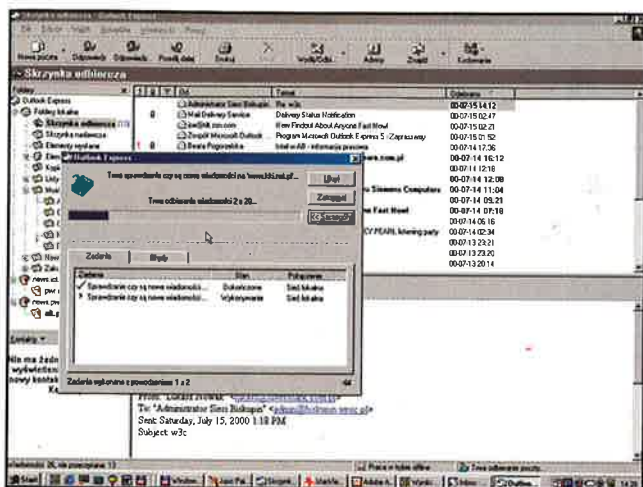
2 Na liście jest około 40000 grup dyskusyjnych. Żeby skrócić listę, należy wpisać hasło, które program powinien wyszukać w nazwie lub opisie grupy. Klikamy Zarejestruj się i otrzymujemy wiadomości od wybranej grupy. Dzięki nowej zakładce uzyskujemy dostęp do informacji o ostatnio stworzonych grupach.



3 Outlook informuje nas o zaniżonych działaniach. Wybieramy ustawienie synchronizacji i decydujemy, co chcemy pobrać. Wiadomości mają formę czystego tekstu, więc pobieranie nie trwa zazwyczaj długo, ale jeżeli grupa jest bardzo aktywna, lepiej pobrać tylko nagłówki, aby stwierdzić, czy mamy ochotę wszystko czytać.



4 W końcu znaleźliśmy to, czego szukaliśmy - inteligentny, wspaniały świat Usenetu. Chociaż... Wiadomości przeglądamy kolejno przyciskając spację. Jeśli wybierzemy opcję Odpowiedz, wysyłamy e-mail do autora. Jeżeli chcemy przyłączyć się do konwersacji, klikamy Odpowiedz grupie.



Outlook wyświetla pasek postępu i liczy odebrane i wysłane wiadomości. Wciśnij przycisk Szczegóły, jeśli chcesz wiedzieć, co jeszcze dzieje się, gdy jesteś połączony.

my dla każdego jej członka osobną skrzynkę. Wchodzimy do menu Plik/Tożsamość/Dodaj nową tożsamość i określamy hasło. Po określeniu tożsamości Outlook zachowuje się tak, jak przed skonfigurowaniem - musimy na nowo skonfigurować konta i foldery.

Przyciski na pasku narzędziowym są wyraźnie opisane. Klikamy Wyslij i odbierz, a wiadomości, które znajdują się w skrzynce nadawczej zostaną wysłane, do skrzynki odbiorczej spłyną zaś e-maile z naszego konta. Jeżeli przytrzymamy wskaźnik na przycisku lub naciśniemy strzałkę, będziemy mogli wybrać tylko jedno konto do sprawdzenia. E-maile wpływają do skrzynki odbiorczej, chyba że używamy filtrów - zaznaczamy skrzynkę odbiorczą w oknie folderów i w prawym oknie pojawia się lista wiadomości otrzymanych. Aby przejrzeć wiadomość w trybie podglądu, klikamy ją, by zobaczyć ją

jako ikonki plików z nazwami w osobnym oknie. Pamiętajmy, by opcja Zabezpieczenia ustawiona była w pozycji Wysokie, wtedy Outlook ostrzeże nas przed otwarciem pliku, który może zawierać wirusy. Istnieją tzw. konie trojańskie, takie jak Melissa, które stworzone zostały, by rozprzestrzeniać się za pomocą Outlooka, należy więc uważać, by nie zainstalować komputera. Przed otwarciem załącznika należy zapisać na dysku i przeskanować go najnowszą wersją programu antywirusowego.

Sortuj swoją pocztę

Wiadomości przeczytane ukrywamy wybierając opcję Widok -> Widok bieżący -> Wiadomości nieprzeczytane. [Ctrl] + [U] przenosi nas do następnej nie przeczytanej wiadomości. Aby określić, co Outlook ma robić ze starymi wiadomościami z poczty i grup dys-

kusyjnych, wchodzimy do menu Narzędzia -> Opcje -> Obsługa. Gdy ręcznie usuwamy wiadomości, Outlook umieszcza je w folderze Elementy usunięte - klikamy prawym przyciskiem Elementy usunięte i wybieramy Opróżnij folder albo zaznaczamy opcję Opróżnij folder Elementy usunięte przed wyjściem z programu z zakładki Obsługa.

Jeżeli mamy wystarczająco dużo cierpliwości, by korzystać z grup dyskusyjnych, możemy tam znaleźć wiele ciekawych rzeczy, lecz w wielu grupach dyskusyjnych spam jest zjawiskiem powszechnym. Na szczęście przeciwko niechcianym wiadomościom z grup i z poczty możemy stworzyć filtry. Założenie konta grupy dyskusyjnej w Outlooku jest proste, jeśli znamy adres serwera NNTP. Jeśli korzystamy z połączenia z Internetem za pośrednictwem usługodawcy internetowego, być może mamy dostęp do serwera, jeżeli nie - poszukajmy ogólnego. Interfejs do wiadomości z grup dyskusyjnych podobny jest do interfejsu e-maila, a dyskusje zapisywane są tak, by było wiadomo, kto co powiedział, jaka była odpowiedź i kiedy się pojawiła. Jeżeli chcemy zachować wiadomość, możemy ją przeciągnąć do innego folderu. Jeśli chcemy jednocześnie odebrać skrzynki e-mail i grup dyskusyjnych, przyciskamy [Ctrl] + [Shift] + [M] (jeżeli przyciśniemy tylko [Ctrl] + [M], odbierzemy tylko pocztę. Gdy zaś chcemy tylko sprawdzić, czy ktoś z nami rozmawia, wybieramy Widok -> Bieżący widok -> Odpowiedzi na moje ogłoszenie. I kto powiedział, że w Internecie nie ma bezpośredniej komunikacji?



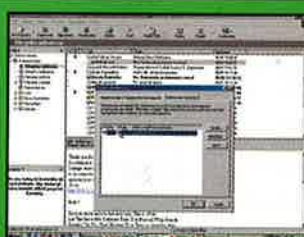
Oprac. Piotr Domański



5 Skąd spamery mają nasz adres e-mail? Z naszej strony www, grup dyskusyjnych albo po losowym wygenerowaniu. Nadawców masowej korespondencji można zmylić wstawiając do adresu spację lub słowo NOSPAM. W żadnym wypadku nie należy odpowiadać na spam. Wielu spamerów traktuje to jako potwierdzenie, że nasz adres istnieje.



6 Filtry służą nie tylko do celów obronnych - mogą także pomóc w sortowaniu poczty. Gdy stworzymy foldery i filtry specjalnie dla znajomych, ich poczta będzie mogła zawierać elaboraty o łatwych pieniądzech i nie zostanie wysłana do kosza. Poza tym szybko dowiedziemy się, że otrzymaliśmy wiadomość od kogoś bliskiego bez potrzeby przebiegania w stosach korespondencji. Używamy w tym celu opcji Wiadomości -> Stwórz regułę dla wiadomości.



7 Można zablokować wybrane adresy czy domeny - wybieramy wiadomość od niechcianej wiadomości i wchodzimy do menu Wiadomości -> Zablokuj nadawcę albo Narzędzia -> Wiadomości -> Reguły -> Lista zablokowanych nadawców i wpisujemy nazwę domeny, którą chcemy zablokować. Spamerzy często zmieniają adresy, więc nie jest to sposób pewny, ale przynajmniej, jeśli ktoś się na nas zawziął.



8 Spam jest szybki. W ciągu pół godziny od założenia konta Hotmail często odbieramy pierwsze "łaskawe nadawstwo". Powinniśmy włączyć filtr skrzynki odbiorczej dla domeny, z której mógł nadejść spam wysłany do foldera Korespondencja peryferyjna, który jest automatycznie tworzony, gdy pobieramy pocztę Hotmail.

Komputerowy żargon

Kluczowe słowa dla każdego użytkownika peceta

Każdy komputerowy nowicjusz ma poważne problemy z opanowaniem słownictwa używanego w branży. Właśnie dlatego proponujemy Wam ten kompletny poradnik od A do Z po najczęściej spotykanych terminach.

ADSL

A Advanced Digital Subscriber Line - nowoczesny standard przesyłania informacji po łączach internetowych o dużej wydajności.

Akceleracja sprzętowa

Karty graficzne posiadają swoje własne procesory, pozwalające wykorzystać komputer do wymagających zadań.

Aktywny Pulpit

Specjalna wersja pulpitu Windows, która może zawierać "żywe" informacje, jak na przykład strony WWW.

Animowany GIF

Obrazek w formacie GIF, zawierający wiele "klatek", które przy odtwarzaniu sprawiają wrażenie animacji.

Aplet

Mała aplikacja. Przykładami apletów są Microsoft WordPad, bardzo prosty edytor tekstu zintegrowany z Windows 95 oraz aplety w języku Java chociażby przewijające się teksty na stronach WWW.

Aplikacja

Program na przykład edytor tekstu czy arkusz kalkulacyjny, zaprojektowany dla końcowego użytkownika.

Atramentówka

Drukarki atramentowe umieszczają kropki tuszu na kartkach papieru, tworząc kompletny obrazek.

Autozapis

Funkcja automatyczna, zapisująca dokument co jakiś określony czas, na którym aktualnie pracujesz.

AVI

Audio-Visual Interleave, format pliku, przeznaczony do przechowywania filmów i dźwięku.

BIOS

B Basic Input Output System: program koordynujący najniższe funkcje komputera. Jego komunikaty widać zaraz po wystartowaniu maszyny.

Bity i bajty

Podstawową jednostką informacji jest bit. Może on przyjmować dwie wartości: 0 lub 1. Osiem bitów tworzy bajt. W kilobicie (kb) znajduje się 1024 bitów. Kilobajt (KB) tworzą 1024 bajty, a z kolei 1,024KB dają megabajt (MB) i tak dalej.

BMP

Stary format plików graficznych zapewniający jednak dobrą jakość.

bps

Skrócona nazwa bitów na sekundę - miara prędkości, używana w transmisji danych. Najszybsze konwencjonalne modemy pracują z szybkością 56 kbps (kilobitów na sekundę), natomiast nowe, szerokopasmowe systemy, jak na przykład ADSL są w stanie osiągać nawet 2 mbps (megabity na sekundę).

Cache

C Zarezerwowany obszar bardzo szybkiej pamięci, używanej do poprawienia wydajności.

CCD

Charged Coupling Device, matryca elementów światłoczułych (fotodiody), pozwalających przetwarzać obraz na impulsy elektryczne.

CD-ROM / CD-RW

Pierwszy może odtwarzać płyty kompaktowe, a drugi także je zapisywać.

Chipset

Grupa układów elektronicznych, odpowiedzialnych za konkretną funkcję. Zazwyczaj odnosi się do kości na płycie głównej.

CMOS

Specjalna pamięć, która jest używana przez BIOS do przechowywania kluczowych informacji, takich jak aktualny czas i rozmiar zainstalowanych twardego dysku.

COM

Dostawny port komunikacyjny, jeden ze złącz szeregowych używane do przesyłania danych. Najczęściej wykorzystuje się go do podłączania myszek i modemów. Obecnie wypierany przez USB.

Cookie

Plik, zawierający informacje osobiste, takie jak hasła na stronach WWW. Większość serwisów wykorzystuje cookies bez pytania o zgodę użytkownika.

Częstotliwość odświeżania

Miara, określająca szybkość przerysowywania ekranu komputera. Im wyższa jest ta wartość, tym lepiej - niskie częstotliwości mogą prowadzić do bólu oczu.

Defragmentacja

D Czynność zapobiegająca tworzeniu się bałaganu w fizycznej strukturze dysku.

Deinstalacja

Proces usunięcia aplikacji z dysku wraz z wszelkimi ustawieniami i zbędnymi plikami.

Dial-Up Networking

Komponent Windows, odpowiedzialny za połączenia z innymi komputerami, jak na przykład z maszynami providera Internetu.

DirectX

Zestaw bibliotek stworzony przez Microsoft wykorzystywanych przez gry do dostępu do sprzętu. Potrzebny do osiągnięcia najlepszej szybkości w na przykład grafice.

DLL

Dynamic Link Library, pliki DLL (np. mfc42.dll) są częściami oprogramowania współdzielonymi pomiędzy różne aplikacje.

Domyślne

Standardowe ustawienia sprzętu lub oprogramowania. Na przykład drukarki domyślnie ustawiają rozmiar papieru na A4.

DOS

Disc operating system, złożony, tekstowy prekursor systemu Windows.

DVD

Digital Versatile Disc, następca standardu CD-ROM. Pozwala na przechowywanie wielokrotnie więcej danych niż CD.

Engine

E Główna część dużego programu (np. gry), wokół której dobudowuje się poszczególne funkcje.

Folder

F Reprezentacja komputerowego katalogu, w którym przechowywane są pliki i inne foldery.

Font

Czcionka ekranowa. Niektóre fonty (np. Tahoma) są łatwe do przeczytania na ekranie, a inne (cokolwiek kursywą) - nie.

FTP

File transfer protocol, metoda przesyłania plików pomiędzy komputerem, a Internetem. Kiedy ściągasz duże pliki, prawdopodobnie pochodzą one z serwerów FTP.

GIF

G Format plików, o wysokiej kompresji, odpowiedni dla niewielkich obrazków o niskiej jakości. Najczęściej spotykany na stronach WWW.

Głębia kolorów

Liczba kolorów, które mogą być wyświetlane na ekranie w tym samym czasie.

Grupa dyskusyjna

Komputerowy słup ogłoszeniowy, na którym można zostawiać własne listy i czytać to, co napisali inni.

GUI

Graphical User Interface, Interfejs użytkownika, pozwalający na prostą obsługę systemu operacyjnego.

Hiperłącze

H Połączenie pomiędzy jedną stroną Internetową, a drugą. Zazwyczaj podkreślony albo zaznaczony innym kolorem.

HTML

Hypertext markup language. Język opisu, używany do tworzenia stron WWW.

Instalacja

I Kopiowanie plików danego programu na twardy dysk i przygotowanie ich do użycia. W idealnym świecie trzeba tę czynność wykonywać tylko raz.

Interpolacja

Sposób podnoszenia rozdzielczości obrazka poprzez dodawanie nowych pikseli, których wartość jest średnią sąsiednich. Daje to w rezultacie większą bitmapę, ale nie może dodać nowych szczegółów.

JAVA

J Język programowania zaprojektowany do pracy z różnymi systemami operacyjnymi. Bardzo często spotykany w Internecie.

JPEG

Skompresowany plik graficzny, który może zawierać 24-bitowe obrazki o rozsądnym rozmiarze.

Kliknięcie

K Czynność polegająca na wciśnięciu i natychmiastowym puszczeniu przycisku myszki. Domyślnie przyjmuje się użycie lewego przycisku, chyba że jest podane inaczej. Podwójne kliknięcie oznacza szybkie, dwukrotne powtórzenie tej operacji.

Kodowanie

Używaj narzędzi zapewniających bezpieczeństwo poczty. Kodowanie danych szyfruje je tak, aby mógł je odczytać tylko odbiorca.

Kompresja

Programy do kompresji twardego dysku, takie jak DriveSpace, ścisają dane pozwalając zapisać ich więcej.

Konfiguracja

Sposób w jaki jest ustawiony komputer. Konfiguracja zmienia się, gdy dodajesz i usuwasz aplikacje albo zmieniasz ustawienia systemowe.

Makro

M Nowa komenda stworzona poprzez połączenie ze sobą kilku już istniejących. Można nagrywać makra w programach, takich jak Word czy Excel.

MIDI

Musical Instrument Digital Interface, interfejs pozwalający na podłączenie syntezatora do komputera.

Modem

Akronim stworzony ze słów modulator/demodulator. Urządzenie do przesyłania danych przez linie telefoniczne.

MP3

Muzyczny ekwiwalent formatu JPEG. Skompresowany, z niewielką utratą jakości dźwięku.

Nagłówek

N Zmniejszona reprezentacja obrazu, pozwalająca na szybkie przeglądanie katalogów z bitmapami.

Pasek narzędzi

P Zestaw ikon w oknie, zapewniających szybki dostęp do najbardziej potrzebnych funkcji.

Pasek zadań

Dolna część pulpitu Windows, na której znajdują się aktualnie uruchomione programy, skróty itp.

Panel sterowania

Okno zawierające ikony wielu małych programów, ułatwiających zmianę rozmaitych ustawień Windows.

PC card / PCMCIA

Standard małych (wielkości karty kredytowej) urządzeń wykorzystywanych w komputerach przenośnych. Mogą to być karty pamięci, ale także spotyka się w tym standardzie dyski twarde, modemy, czy karty sieciowe.

PCI

Peripheral component interconnect. W skrócie: gniazdo na płycie głównej do którego pasuje większość kart rozszerzeń.

PDF

Typ pliku wprowadzony w programie Adobe Acrobat, pozwalający na łatwą wymianę dokumentów.

Peryferia

Zewnętrzne urządzenie dodane do komputera. Na przykład drukarka albo skaner

Piksel

Element obrazu, reprezentujący najmniejszą kropkę w bitmapie.

Plik wykonywalny

Program, który może zostać uruchomiony bezpośrednio przez podwójne kliknięcie. Zazwyczaj posiada rozszerzenie .exe.

Plug and Play

Urządzenia Plug and Play są automatycznie rozpoznawane przez Windows - w teorii ich instalacja ogranicza się tylko do włożenia wtyczki do odpowiedniego gniazda w komputerze.

Pluskwa (Bug)

Błąd w programie.

POP3

Post Office Protocol, jeden z najczęściej używanych protokołów poczty elektronicznej.

Ponowne uruchamianie

Restart. Czynność ponownego wystartowania komputera po zainstalowaniu oprogramowania albo sprzętu.

Przeglądarka

Program pozwalający przeglądać jakiekolwiek dane. Najczęściej odnosi się jednak do przeglądarek internetowych, takich jak Internet Explorer.

Przepustowość

Ilość danych, którą łączy może przesyłać w jednostce czasu. Określana najczęściej w bitach na sekundę (bps).

Pulpit

Graficzna reprezentacja systemu plików, w której są one reprezentowane przez ikony. Główny ekran, który widzisz zaraz po uruchomieniu komputera.

QuickTime

Q Standard wykorzystywany do przechowywania dźwięku i obrazu, a także program potrzebny do ich odtwarzania. Opracowany przez firmę Apple.

RAM

R Random-access memory. Rodzaj pamięci, w której można swobodnie zapisywać i odczytywać dane. RAM jest miejscem, w którym uruchomione programy przechowują potrzebne im informacje.

Rejestr

Baza danych utrzymywana przez Windows, w której przechowywane są wszystkie ustawienia programów i sterowników.

Rozdzielczość

Określa zazwyczaj liczbę pikseli w obrazku, a co za tym idzie ilość detali i jego rozmiar. Przeciętny pulpit to 800x600.

Rozszerzenie pliku

Część nazwy pliku (zazwyczaj trzy litery po kropce), wskazujące na typ danych, które zawiera.

ROM

Read-only memory. Pamięć zapisywana w procesie produkcji, którą później można tylko odczytywać.

SCSI

S Small computer system interface. Jedną z metod podłączania urządzeń do komputera.

Serwer

Komputer na stałe podłączony do Internetu, na którym są przechowywane na przykład strony WWW.

Skrót

Wskaźnik do programów lub dokumentów. Kliknięcie na skrót uruchamia plik na który tenże wskazuje.

SSL

System zabezpieczeń umożliwiający przesyłanie informacji takich jak numery kart kredytowych przez Internet.

Start Menu

Wyskakująca lista opcji, które pojawiają się po wcześniejszym przyciśnięciu przycisku Start.

Sterownik

Oprogramowanie potrzebne Windows do komunikacji z konkretnym podzespołem komputera.

System operacyjny

Oprogramowanie sterujące pracą komputera. Większość z nas posiada Windows, ale Linux staje się coraz bardziej popularny.

Szablon

Dokument, zawierający tekst lub grafikę, na podstawie którego tworzy się każdy nowo otwarty plik.

TCP/IP

T Transmission Control Protocol / Internet Protocol. Standard przesyłania informacji, pierwotnie opracowany do celów wojskowych, obecnie stanowiący podstawę pracy Internetu.

TIFF

Format plików graficznych, zachowujący wszystkie szczegóły obrazu, kosztem rozmiaru pliku.

TWAIN

Technology without an interesting name, czyli technologia bez interesującej nazwy - naprawdę. Ogólny standard przesyłania obrazów do komputera PC z cyfrowych aparatów, skanerów itp.

Ulubione

U Lista stron WWW, które wyręczają użytkownika z pamiętania skomplikowanych adresów internetowych.

URL

Uniform Resource Locator, interesująca nazwa na adres miejsca w Internecie, najczęściej zaczyna się od http://

USB

Universal Serial Bus, nowy, wygodny standard podłączania urządzeń do komputera. Wiele zewnętrznych urządzeń może być ze sobą połączonych w łańcuch.

WAV

W Standard Windows przeznaczony do przechowywania dźwięku. Kiedy nagraż coś przy pomocy Rejestrowatora, zapisuje on rezultat w postaci pliku WAV.

Wirus

Program, potrafiący rozpowszechniać się na wielu komputerach bez wiedzy użytkowników. Wiele z nich jest niegroźnych, ale inne, jak na przykład ostatnio modny "I love you" może wyrządzić wiele szkód. Zainstaluj program antywirusowy, aby się temu przeciwstawić!

Wyszukiwarka

Program uruchamiany do przeszukiwania informacji dostępnych w Sieci.

Zakładka

Z Wirtualny zapiszek, bezpośrednio wskazujący stronę WWW (w IE nazywa się je Ulubionymi).

Załącznik

Plik dołączony do listu poczty elektronicznej.

Zawieszenie

Sytuacja, gdy Windows przestaje działać, zazwyczaj za sprawą źle napisanego programu. Zazwyczaj kończy się ponownym uruchomieniem komputera. □

Oprac. Lukasz Nowak

Podstawy**Wycieczka z przewodnikiem po Twoim komputerze...**

Zasilacz
Zapewnia prąd stały wszystkim komponentom

Procesor
Mózg każdego peceta

RAM
"Bank pamięci"

Akcelerator grafiki
Sprawia, że gry wyglądają atrakcyjnie

Karty rozszerzeń
Karty dźwiękowe, dekodery DVD, modemy - wszystko to idzie tutaj!

DVD-ROM
Tutaj wkładaj płytki DVD i CD

Napęd Zip
Wymienne dyskiety

Stacja dysków
Tylko 1.44 MB na sztukę

Twardy dysk
Tutaj przechowywane są wszystkie dane

Płyta główna
Podstawowy klocek układanki o nazwie PC

Ultrawydajność

Instalacja i wykorzystanie dysków twardych standardu UltraATA/66

Od mniej więcej dwóch lat jesteśmy świadkami lawinowego wręcz narastania pojemności dysków twardych. Ich producenci co jakiś czas wprowadzają kolejne innowacje, mające podnieść ich wydajność jak najniższym kosztem. Ostatnią taką zmianą było wprowadzenie standardu zwanego UDMA 66. Dyski tego typu, pomimo że są w pełni zgodne z poprzednimi rozwiązaniami, dla pełnego wykorzystania możliwości wymagają odpowiedniej instalacji.

Czy stosować UDMA 66?

Przy zakupie nowego dysku nie mamy już właściwie żadnego wyboru, wszystkie nowe twarde dyski produkowane są bowiem zgodnie ze standardem UltraDMA 66 lub 100. Dyski zgodne ze starszymi standardami dostaniemy jedynie na giełdzie. Jeżeli mamy zamiar tylko wymienić lub dokupić dysk, nowe rozwiązanie nie będzie nam w niczym przeszkadzało, ponieważ dyski tego typu powinny współpracować ze starszymi kontrolerami bez żadnych problemów.

Wybierając płytę główną, należy pamiętać, że za rzeczywistą szybkość transferu danych odpowiada nie tylko kontroler, ale również rozwiązania techniczne dysku, a przede wszystkim szybkość wirowania

talerzy. Im jest ona większa, tym szybciej odczytywane i zapisywane są dane.

Oznacza to, że zastosowanie standardu UltraDMA 66 nie da zbyt wielkiego zysku, jeżeli do kontrolera podłączony jest pojedynczy dysk twardy o prędkości rotacji talerzy na poziomie 5400 rpm.

Sytuacja ulega zmianie, gdy do jednego kanału kontrolera podłączymy dwa dyski. W przypadku równoczesnej obsługi obu urządzeń może się okazać, że kontroler typu UDMA 33 będzie miał zbyt małą przepustowość. Wyjściem byłoby podłączenie obu urządzeń do osobnych kanałów, jednak jeden z nich jest zwykle już zajęty przez CD-ROM, który skutecznie spowolni pracę dysku. W takim przypadku zastosowanie kontrolera typu UDMA 66 może rzeczywiście przynieść zwiększenie szybkości pracy całego układu.

Bez wątplenia natomiast, jeżeli dysponujemy najnowszym dyskiem pracującym z prędkością 7200 rpm lub większą powinniśmy zaopatrzyć się w płytę główną z kontrolerem UDMA 66. Wydajność takiego dysku może bowiem przekroczyć przepustowość interfejsu UDMA 33.

Montaż dysku Ultra DMA 66

Po zakupie płyty głównej i dysku typu Ultra DMA 66 możemy przystąpić do montażu dysku. Jednak w

Za i przeciw

Dyski UDMA 66

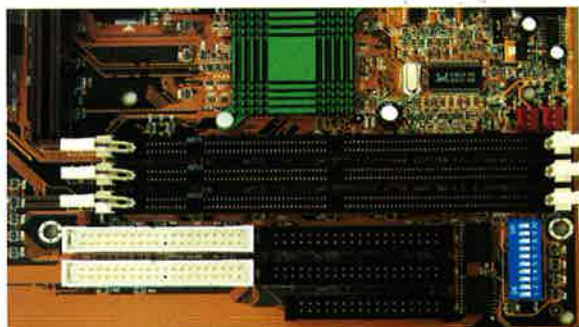
Zalety

- odczuwalne jest przyspieszenie pracy aplikacji
- jest kompatybilny w dół (działa z wcześniejszymi kontrolerami)
- zastosowanie tego typu kontrolerów pozwala na instalację do 8 urządzeń IDE

Wady

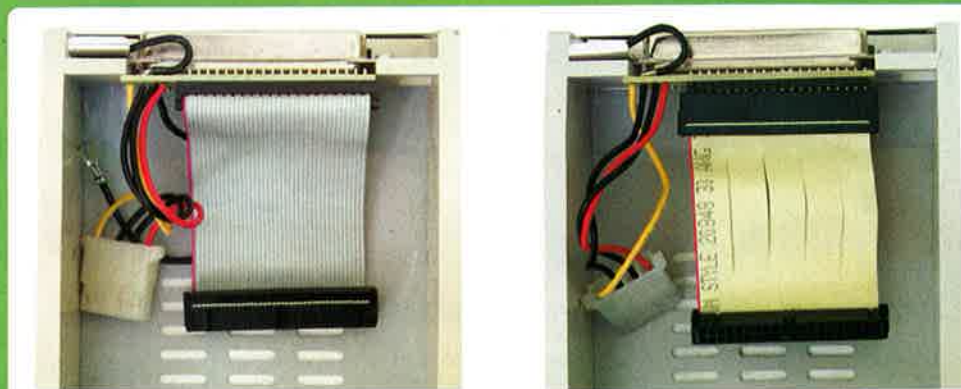
- wymaga specjalnego kontrolera, co powoduje wzrost ceny płyty głównej
- wymaga instalacji odpowiednich sterowników
- do podłączenia niezbędny jest odpowiedni kabel 80-żyłowy
- może zakłócać pracę starszych urządzeń typu IDE (np. nagrywarek)

Płyta z kontrolerem Ultra DMA 66 jest wyposażona w 4 gniazda, do których możemy podłączyć łącznie 8 urządzeń typu IDE.



Zastosowanie kieszeni wymiennych

Od kilku lat bardzo popularne jest stosowanie specjalnych kieszeni na dyski twarde, które pozwalają na szybką wymianę urządzeń, a dzięki temu na łatwe przenoszenie dużych plików. Niestety, dotychczas stosowane kieszenie nie są przystosowane do nowych dysków. Można je montować w tych kieszeniach, jednak będą one działać tylko po podłączeniu do kontrolera UDMA 33 i z odpowiadającą mu wydajnością. Jeżeli chcemy korzystać z kontrolera UDMA 66, musimy zastosować odpowiednio przystosowane kieszenie. Można resztą łatwo sprawdzić, czy kieszeń jest przeznaczona do pracy z dyskiem UDMA 66. Wystarczy zdjąć obudowę i obejrzeć krótki kawałek kabla łączącego dysk z gniazdem kieszeni. Jeżeli jest to kabel 80-żyłowy, to możemy spokojnie kieszeń taką podłączyć do kontrolera Ultra DMA 66.



Różnica między szufladą z kablem 40-żyłowym i 80-żyłowym jest widoczna na pierwszym rzut oka.

odróżnieniu od podłączenia dysku typu UDMA 33 wymaga to wykonania kilku dodatkowych operacji.

Należy zacząć od przygotowania dyskietki systemowej, z plikami umożliwiającymi załadowanie systemu operacyjnego oraz korzystanie ze stacji CD-ROM. Najlepiej jest wykorzystać do tego narzędzia dostępne w systemie Windows. Wystarczy włożyć do stacji dyskietkę, otworzyć Panel sterowania, dwukrotnie kliknąć ikonę 'Dodaj / Usuń programy', otworzyć kartę 'Dysk startowy' i kliknąć przycisk 'Utwórz dysk'.

Pan czy niewolnik

Przed montażem dysku musimy określić, przy pomocy zwopek umieszczonych zwykle na tylnej ścianie dysku, tryb, w jakim będzie on pracował. W przypadku pojedynczego dysku sytuacja jest prosta. Powinien pracować w trybie Single (ewentualnie Master or Single Drive) i zwykle nowe dyski są już w taki sposób skonfigurowane. Jeżeli natomiast do jednego gniazda kontrolera podłączone są dwa urządzenia, musimy określić status każdego z nich. Mamy wówczas do wyboru dwie opcje: Master - gdy dysk ma być obsługiwany w pierwszej kolejności (tylko na nim można utworzyć partycję podstawową, niezbędną do załadowania systemu) lub Slave - gdy dysk ma być obsługiwany w drugiej kolejności.

Musimy również pamiętać, że dysk twardy nie powinien być podłączany do jednego kanału z takimi urządzeniami jak odtwarzacze CD, nagrywarki czy stacje typu ZIP, ponieważ zazwy-



Wzorki określające status dysku umieszczone są z tyłu na jego tylnej ścianie.

czas pracują one wolniej, co spowoduje zmniejszenie wydajności transferu danych między komputerem a dyskiem.

Dyski twarde zawsze najlepiej jest podłączać niezależnie do osobnych kanałów kontrolera (każdy z nich jest wówczas skonfigurowany jako Master). Jeżeli mamy w komputerze zainstalowany starszy dysk typu Ultra DMA 33 lub EIDE, to na dysku Ultra DMA 66 należy zainstalować system (zwłaszcza Windows), co przyspieszy jego pracę.

Uaktywnienie trybu UDMA 66

Pomimo tego, że nowe dyski przystosowane są do pracy z kontrolerem UDMA 66 to fabrycznie ten tryb pracy jest wyłączony. Dzięki temu zachowana jest gwarancja prawidłowej pracy niezależnie do typu kontrolera do jakiego podłączymy dysk.

Jeżeli chcemy wykorzystać wszystkie zalety dysku musimy włączyć tryb UDMA 66. Musimy przede wszystkim zdobyć odpowiedni program konfiguracyjny (np. od sprzedawcy lub ze strony internetowej producenta dysku), następnie należy podłączyć dysk do kontrolera UDMA 33 (to nie pomyłka, tylko wówczas można zmienić tryb pracy) i uruchomić otrzymany program. Powinien on wyświetlić listę zainstalowanych dysków, z informacją o trybie w jakim on pracuje. Jeżeli nasz dysk pracuje w trybie UDMA 33,

podświetlamy jego nazwę i naciskamy Enter. Gdy tryb pracy ulegnie zmianie można podłączyć dysk do kontrolera UDMA 66.

Podłączenie dysku do kontrolera

Przed podłączeniem dysku musimy odszukać na płycie głównej odpowiednie gniazdo. Jest to stosunkowo proste, ponieważ gniazda typu Ultra DMA 66 są białe lub niebieskie, w odróżnieniu od czarnych gniazd kontrolera Ultra DMA 33. Należy jednak przy pomocy instrukcji do płyty określić, które gniazdo jest typu Primary, a które Secondary.

Dysk UDMA 66 może być podłączony do gniazda kontrolera UDMA 66 tylko odpowiednim 80-żyłowym kablem (powinien być on na wyposażeniu płyty głównej). Dla uniknięcia pomyłki gniazda te wyposażone są w dodatkowy pin uniemożliwiający użycie złego kabla. Dodatkowo, w odróżnieniu od używanych wcześniej 40-żyłowych przewodów, należy zachować właściwą kolejność podłączenia, co ułatwiają wtyczki o różnym kolorze. Wtyczkę niebieską podłącza się do gniazda kontrolera na płycie głównej, zaś wtyczkę czarną do dysku pojedynczego lub Master, a wtyczkę szarą do dysku skonfigurowanego jako Slave.

Dyski twarde podłączone do kontrolera UDMA 66 nie są wykrywane przez BIOS płyty, lecz przez BIOS kontrolera. Po skontrolowaniu pamięci i ewentualnym odnalezieniu stacji CD-ROM powinien być przez chwilę widoczny na ekranie komunikat wyświetlony przez BIOS kontrolera Ultra DMA 66, podający status dysku i jego typ. Dysk ten nie będzie jednak ujęty w standardowej informacji o komputerze wyświetlanej przed załadowaniem systemu operacyjnego.

Instalacja sterowników dla systemu Windows

Po zamontowaniu dysku i zainstalowaniu systemu Windows należy jeszcze zainstalować sterowniki, które pozwolą na wykorzystanie wszystkich zalet kontrolera Ultra DMA 66. Powinny one być dostępne na płycie CD dołączonej do płyty głównej. Jeżeli dysponujemy tylko sterownikami bez programu instalacyjnego, musimy wykorzystać Menedżera urządzeń. W tym celu kliknij prawym klawiszem myszki ikonę 'Mój komputer', z menu kontekstowego wy-

bierz polecenie 'Właściwości' i w oknie 'Właściwości System' otwórz kartę 'Menedżer urządzeń'. Kliknij na liście urządzeń ikonę 'Inne urządzenia' (jest ona zaznaczona żółtym znakiem zapytania), a następnie kliknij dwukrotnie symbol urządzenia o nazwie PCI Mass Storage Controller (lub podobne).

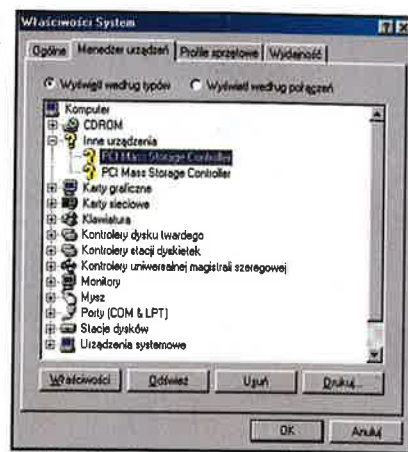
W nowym oknie, zawierającym informacje o wybranym urządzeniu, kliknij przycisk 'Zainstaluj ponownie sterownik'. Następnie kliknij dwa razy przycisk 'Dalej'. W oknie wyboru lokalizacji sterownika włącz opcję odpowiadającą miejscu, z którego chcesz wczytać nowy sterownik, po czym kliknij przycisk 'Dalej'. W oknie 'Przełączaj w poszukiwaniu folderu' wybierz folder zawierający sterowniki i kliknij OK. W kolejnym oknie kreatora wyświetlona zostanie nazwa odzukanego sterownika. Jeżeli jest ona prawidłowa kliknij przycisk 'Dalej', a po zainstalowaniu sterownika przycisk 'Zakończ'.

Podobną operację musisz przeprowadzić również z drugim urządzeniem typu PCI Mass Storage Controller, po czym zamknij okno 'Właściwości System' i zrestartuj komputer. Po załadowaniu systemu możesz sprawdzić, czy kontroler pracuje prawidłowo. W tym celu musisz jeszcze raz otworzyć okno 'Właściwości System' i przejść do karty 'Menedżer urządzeń'. W spisie urządzeń powinna znajdować się pozycja Kontrolery SCSI, a po jej otwarciu powinny być wymienione dwa urządzenia typu HPT366 Ultra DMA Controller.

Czy to wszystko warto?

Jak się okazuje, zastosowanie dysku Ultra DMA 66 powoduje spory wzrost prędkości transferu w przypadku operacji wykonywanych sekwencyjnie, czyli wówczas, gdy dysk odczytuje plik zapisany na dysku w całości. Jednak operacje wykonywane losowo, gdy głowice dysku skaczą w różne miejsca dysku, są wykonywane prawie z identyczną szybkością, niezależnie od rodzaju wykorzystywanego kontrolera. Jak więc widać, nowa technologia nie jest jeszcze dopracowana do końca. Na szczęście system Windows 98 ma wbudowane mechanizmy ograniczające fragmentację plików dzięki czemu nie powinna być silnie odczuwana wada, jaką ukazały wykonane testy. □

Piotr Surmiak



W zakładce 'Menedżer urządzeń' zaznaczone są urządzenia nie obsługiwane przez system.



Prawidłowo zainstalowane sterowniki kontrolera Ultra DMA 66.

Zastosowania

Kontroler UDMA 66

Kiedy warto

- Gdy korzystasz z dwóch dysków (nawet 5400 rpm).
- Gdy masz dysk o prędkości 7200 rpm
- Gdy brakuje miejsca na dołączenie nowego urządzenia
- Gdy korzystasz z aplikacji wrażliwych na szybkość transmisji danych

Kiedy nie warto

- Gdy masz jeden dysk 5400 rpm (nawet UDMA 66)
- Gdy masz mniej niż 32 MB RAM-u (pieniądze wydaj na pamięć)
- Gdy masz wolny komputer (np. 486 lub Pentium z zegarem do 100 MHz)

Dajcie mi skórę!

Jak zmieniać wygląd programów

Kto powiedział, że komputer musi wyglądać tak jak to sobie wymyślił Microsoft? Wystarczy okryć go kilkoma skórami, a cały świat wyda się bardziej kolorowy. Po przeczytaniu tego tekstu będziecie wiedzieć, jak tego dokonać.

Szary pasek zadań, zielonkawy ekran i kolekcja nudnych skrótów na pulpicie nie jest tym, co tygryski lubią najbardziej. A właśnie w ten sposób witą nas każda nowa instalacja systemu Windows 9x zaraz po uruchomieniu. I jeśli mam być szczerzy, to wygląda to beznadziejnie. Microsoft zaprojektował interfejs Windows 9x tak, aby był intuicyjny i łatwy w użyciu, a nie przyjemny dla oka i - co by nie mówić - to widać.

Nie ma się jednak czego bać. Zanim skończycie przerabianie swój pulpit z naszą skromną pomocą, zmieni się on nie do poznania. Wiedzicie, istnieją setki sposobów na dodanie czadu do standardowego interfejsu Windows, jeżeli tylko wiecie, czego Wam potrzeba. Przez najbliższych kilka miesięcy będziemy prezentować najlepsze z dostępnych metod. Tym razem przyjrzymy się, jak dodać kilka ciekawych skórek...

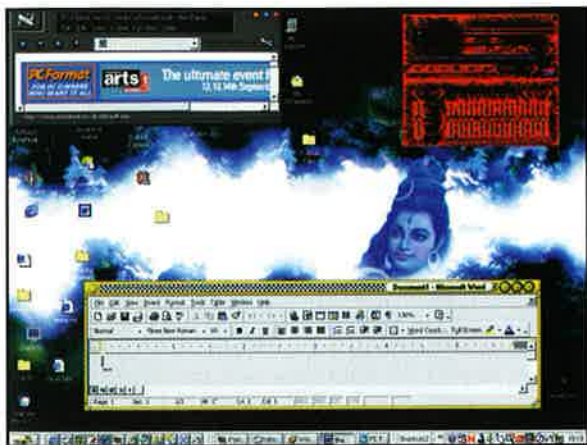
Microsoft zaprojektował Windows tak, aby był intuicyjny i łatwy w użyciu, a nie przyjemny dla oka.

Maniak kontroli

Zanim zaczniemy, warto podsumować, co można zrobić z wyglądem Windows bez instalowania żadnego, dodatkowego oprogramowania. Najbardziej oczywiste z działań

polegają na zmianie tapety, fontów systemowych, kolorów, tematów i ikon. Można się do tego wszystkiego dobrać otwierając 'Panel Sterowania -> Ekran -> Kompozycje Pulpitu'. Po otworzeniu się 'Właściwości Ekranu', kliknij na zakładce 'Wygląd' i będziesz mógł zmienić kolory, fonty i wielkość rozmaitego tekstu. Natomiast zakładka 'Tło', jak sama nazwa wskazuje, daje dostęp do wszelkiego rodzaju tapet pulpitu.

Tutaj mamy Worda w złowieszczej żółci, WinAmpa w wścieklej czerwieni i NeoPlanet w metalicznej skórze. Może powinniśmy trochę przystopować...



Aplikacje

Skórkowane programy

NeoPlanet

Darmowy

www.neoplanet.com

NeoPlanet jest darmową i całkowicie "skórkowalną" przeglądarką. Posiada także kilka funkcji, których brakuje Explorerowi, jak na przykład Flyswat (która wyjaśnia techniczne słowa na stronach WWW). Przy tym integruje w całość kilka różnych aplikacji Internetowych. Posiada klienta poczty i program do szybkiego komunikowania się użytkowników przez Sieć.



Porzucić IE5 na korzyść przeglądarki, na którą można nałożyć skórę, takiej jak NeoPlanet. My to uczyniliśmy i teraz już nie skórkujemy wszystkiego wokoło.

3D-FTP

Shareware \$30

www.3dftp.com

Dołącz do kolekcji aplikacji ze skóry tego doskonałego klienta FTP. Jego nowy mechanizm ściągania plików o nazwie MultiWire może nawet dziesięciokrotnie przyspieszyć transfer, co czyni 3D-FTP jednym z najszybszych klientów FTP na rynku. Można przeciągać pliki na jego okno, a także przeglądać i zmieniać katalogi w trakcie ściągania.



FTP-owanie nigdy nie sprawiało tyle przyjemności, co przy pomocy 3D-FTP. Kiedy tak ładnie wygląda, po prostu nie można przerwać ściągania plików.

WinAmp

Darmowy

www.winamp.com

Odtwarzacz plików MP3 idealnie poddający się skórowaniu. Jeżeli akurat słuchasz wściekłych traszów z trzeciej setki listy przebojów, to właduj krzyczącą skórę. Jeżeli natomiast wolisz Spica Girls, coś nieco bardziej puchatego może Ci się spodobać. Razem z WinAmpem możesz dostosować odtwarzacz do swojej muzyki.



Groovy dziecińko! Oto WinAmp ze skórą o nazwie Mother. Jeszcze jeden świetny dodatek do skrojonego na miarę pulpitu.

Hotbar

Darmowy

www.hotbar.com

Nie jest to właściwie samodzielny program, a raczej wtyczka do przeglądarki IE5. Hotbar umożliwia dodanie skór do Internet Explorera i oferuje nowe menu do zabawy. Używając Hotbara możesz roztoczyć uroczyste pejzaże, albo czadowe grafiki Manga nad paskami IE. Jest całkowicie darmowy i instaluje się z poziomu przeglądarki.



"Cała sztuka jest kompletnie bezużyteczna", powiedział swego czasu Oscar Wilde. Ale zmieniłby zdanie, gdyby zobaczył tę grafikę.

Zmiana tapety daje najbardziej zauważalną zmianę w wyglądzie pulpitu. W Internecie można znaleźć całkiem sporo ciekawych serwisów, oferujących gotowe do ściągnięcia tapety w różnorodnych rozmiarach. Skinz.org (www.skinz.org) i Loo Paper (www.loopaper.com) są jednymi z naszych ulubionych.

Krok po kroku

Oskubany żywcem



1 Zainstaluj WindowBlinds z naszego CD. Po instalacji, zanim program będzie gotowy do pracy, trzeba będzie ponownie uruchomić komputer. Po tej operacji, powinniście zobaczyć ekran podobny do tego. Widzicie, pulpit zaczyna od razu wyglądać lepiej.



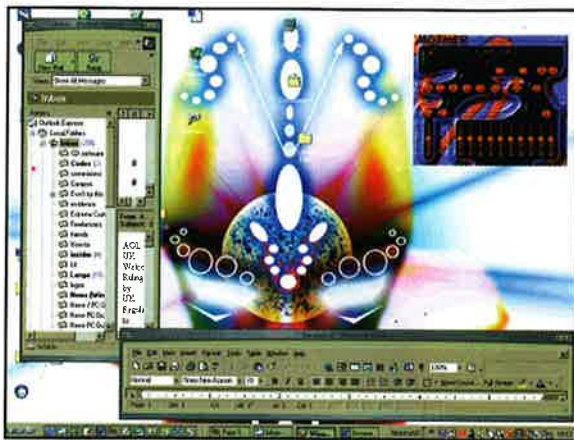
2 Kliknij na Continue Unregistered. Wypełnij szczegóły rejestracji, albo zdecyduj o późniejszym przypomnieniu o tej czynności. Tak czy siak, prowadzi to do ekranu konfiguracji. Domyślnie ustawiana jest skóra Elegant 2000, jednak możesz spróbować każdej z dostępnych w sieci.



3 Kiedy już zmęczysz się przeglądaniem tych skór, odwiedź serwis www.skinz.org. Przejrzyj listę po prawej stronie i na dole znajdziesz łącza do WindowBlinds. Jest tam całe mnóstwo skór do ściągnięcia. Kliknij na dany obrazek, aby zapisać wybraną skórę na dysk.



3 Znowu w panelu Configuration, kliknij przycisk 'Install a new Skin' i wybierz instalację z pliku Zip. Zaznacz archiwum Zip, które ściągnąłeś. Znajdziesz je na dole listy. Miłej zabawy w ściągnięciu i instalowaniu nowych skór i do zobaczenia za miesiąc...



Tło z serwisu Skinz.org i skóra zaaplikowana przez WindowBlinds dają oszałamiające rezultaty.

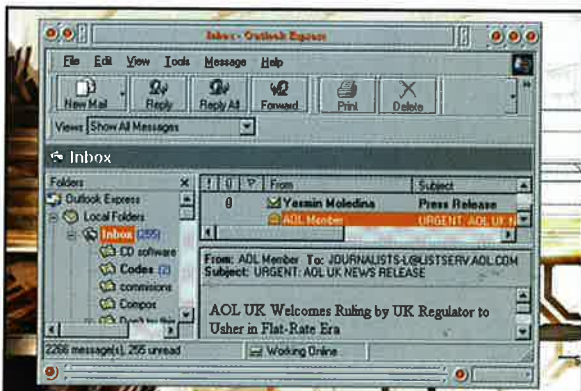
Jedną z bardzo dobrych funkcji systemu Windows jest to, że można wykonać wszystkie te zmiany w wyglądzie, a następnie zapisać je do jednego Tematu. Tematy są częścią Windows 98 - zajrzyj do Panelu Sterowania i znajdź 'Kompozycje Pulpitu'. Jeżeli ich nie widzisz, kliknij na ikonę Dodaj/Usuń Programy, a następnie na zakładkę 'Instalator systemu Windows'. Zaznacz opcję przy 'Kompozycjach Pulpitu' i wciśnij OK. Zostaniesz poproszony o krążek instalacyjny Windows, więc miej go pod ręką. Użytkownicy Windows 95 mogą ściągnąć małą, darmową aplikację o nazwie Desktop Themes produkowaną przez Left Side Software (www.lss.com.au/lss/windows/dt/themes.htm), która wykonuje dokładnie to samo zadanie. Można także ściągnąć kompozycje z sieci, jednak nieprzychylnie duża ich część koncentruje się na Britney Spears i Star Treku. Jeżeli te klimaty Cię kręcą, odwiedź serwis TopThemes (www.toptthemes.com), albo FreeThemes (www.freethemes.com).

Druga skóra

O wiele bardziej ekscytujące od tematów są skóry. Kiedy nałożysz skórę na aplikację, kompletnie zmieniasz sposób, w jaki ona wygląda. Menu, panele kontrolne i obramowania okien mogą zostać wymienione, jeżeli tylko dany program obsługuje odpowiednie funkcje. Na szczęście istnieją dwa doskonałe programy, które pozwalają na zaaplikowanie skór samemu systemowi Windows. Nazywają się WindowBlinds (www.windowblinds.net) i Chroma (www.thematic.com). Używając tych aplikacji można sprawić, że nudne, prostokątne okienka Windows zmieniają się w kolorowe, tętniące życiem obrazy. Jeżeli naprawdę chcesz, aby Twój pulpit wyróżniał się, skóry są najlepszym na to sposobem. Przyodziej menu 'Start' w skórę kosmity i zapomnij o porażającej szarości.

Zarówno WindowBlinds, jak i Chroma są programami shareware. WindowBlinds oferuje ograniczone czasowo działanie wszystkich funkcji, natomiast Chroma ogranicza do zaledwie kilku skór, zanim za nią zapłacisz. W naszych dalszych opisach zdecydowaliśmy się przedstawiać WindowBlinds, ze względu na fakt, że jest o wiele bardziej znane. Jednak nie powinno Was to zniechęcać do obejrzenia także Chromy. Jesteśmy przekonani, że oba te programy są warte swojej ceny...

Oprac. Łukasz Nowak



Skóra Flash Point w wydaniu WindowBlinds jest idealnym dodatkiem do programu Outlook Express.

WWW.GRY.WP.PL
WIRTUALNA POLSKA

WIRTUALNE IMPERIUM GIER
MROCNIA STRONA GRACZA

POZBĄDŹ SIĘ LĘKU,
DOŁĄCZ DO MROCNIEGO IMPERIUM.
OTCHŁAŃ PORTALU JUŻ CZEKA NA CIEBIE...

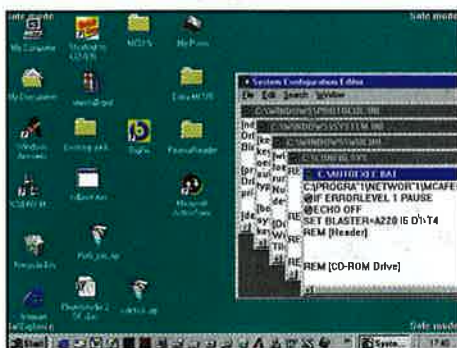
Naprawić Windows

Gdy zawiedzie już wszystko

Windows zawsze wywraca się do góry brzuchem, jednak my mamy wszystkie porady i podpowiedzi, potrzebne do postawienia systemu z powrotem na nogi i zatrzymania go w tej pozycji.

Kiedy jesteś akurat w wyjątkowo cynicznym nastroju, mógłbyś przysiąc, że spędziłeś więcej czasu na naprawianie Windows niż na właściwe jego używanie. Jak zdarzy się Wam spotkać nas w niewłaściwym momencie, to pewnie zgodzimy się z tą opinią. Na szczęście, kiedy Windows wyleci już w powietrze jest całkiem wiele sposobów na uratowanie sytuacji i zaraz wyjaśnimy jak szybko i bezpiecznie przywrócić system do stanu używalności.

Tym razem przyjrzymy się, co można zrobić, gdy Windows znieznaka przestanie się uruchamiać, opisując przy tym kilka dodatkowych tematów. Pokażemy nawet jak raz na zawsze pozbyć się tych napaści i irytujących komunikatów o błądach. A, i możesz odłożyć luźnowicę i śrubokręt – nie będą potrzebne...



Tryb awaryjny jest doskonałym narzędziem do diagnozowania problemów startowych. Jeżeli możesz uruchomić tryb awaryjny będziesz w stanie ograniczyć liczbę potencjalnych problemów.

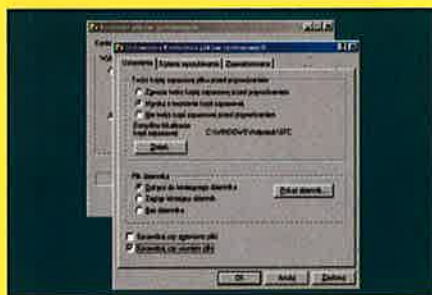
Włóż boota

Szlag! Windows odmówił właśnie uruchomienia się. Co robić? Nie panikować. Pierwszym krokiem musi być upewnienie się, czy można dostać się do menu startowego. Jeżeli nie da rady, to wystartuj jeszcze raz system przy pomocy dyskietki startowej (prawda że ja wcześniej przygotowałem?). Kiedy pojawi się znaczek A: >, wpisz C: i wciśnij [enter].

Jeżeli pojawi się symbol C:, przejdź do następnego akapitu; jeżeli nie, sprawdź ustawienia BIOSu - przestaw je na auto, aby upewnić się, że komputer rozpozna poprawnie dysk. Jeżeli nadal nie zadziała, twardy dysk mógł dokończyć swego żywota, albo problem leży po stronie BIOSu. Tak czy owak, Windows wyjątkowo nie jest winne.

Krok po kroku

Zniszcz błędy

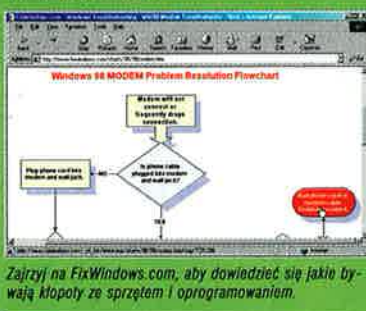


I jeżeli zobaczysz komunikat o brakującym pliku, nie lękaj się. Zapisz nazwę zbioru i miejsce, w którym powinien się znajdować. Jeżeli masz Win 98, uruchom Kontroler Plików Systemowych, aby przekazać się, czy jest to część Windows. Jeśli tak, SFC może odzyskać plik z płytki instalacyjnej Windows. Wpisz się w okienko Uruchom, kliknij przycisk Settings, zaznacz opcję **Sprawdź** czy usunęto pliki i zacznij szukanie.

Podpowiedzi

Rozwiązując Wasze problemy

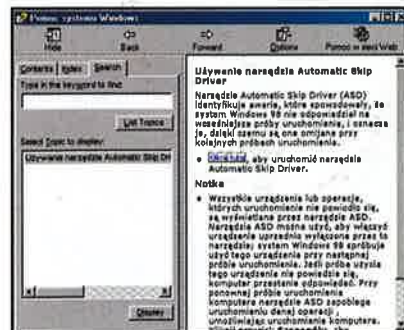
Moglibyśmy zapieknąć całe pismo rozwiązaniami problemów związanych z Windows, ale po co marnować miejsce, skoro Sieć czeka z otwartymi ramionami? Jeżeli masz problem z Wyjatkami Krytycznymi w Windows 95, albo nie możesz zmusić Windows 98 do wystartowania, posuń się do www.fixwindows.com, gdzie możesz znaleźć całe mnóstwo porad, jak rozwiązać rozmaite problemy. Możesz także odwiedzić serwis www.windows-trouble.com – ta strona zawiera między innymi porady w kwestii słynnego błędnego Zła strona w module kernel32.dll, który ma zwiastować pojawienie się i tam. W końcu, jeżeli Twój problem jest związany z Windows lub innym produktem spod znaku Microsoft, sprawdź <http://support.microsoft.com>, gdzie znajduje się Baza Wiedzy firmy Microsoft, naszpikowana poradami i rozwiązaniami problemów.



Jeżeli możesz dostać się do symbolu C:>, wpisz scandisk. Jeżeli znajdzie on błędy, spróbuj uruchomić system jeszcze raz. Jeżeli nadal nie dojdiesz do menu startowego, wystartuj komputer z dyskietki startowej i po pojawieniu się znaku A:> wpisz komendę SYS A: C: która przywróci pliki systemowe. Teraz wystartuj ponownie Windows. Jeżeli problem pojawia się później, czytaj dalej.

Bezpieczne włamania

Kiedy zobaczysz menu startowe, wciśnij [F5], aby wejść do trybu awaryjnego. Jeżeli nie uruchomi się on, to bardzo prawdopodobne, że podstawowe pliki systemu są uszkodzone. Wystartuj w trybie awaryjnym linii komend i użyj aplikacji Configuration Lifeguard, aby



Narzędzie Automatic Skip Driver może pomóc rozwiązać natrączywe problemy.

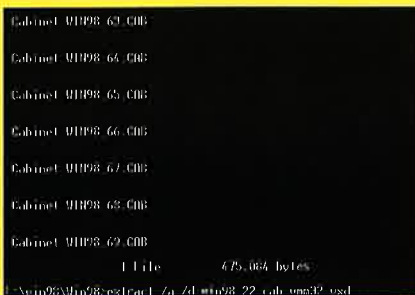
przywrócić działającą konfigurację. Program jest prosty w użyciu i może zostać uruchomiony bez Windows, kiedy potrzebujesz odwozować kopię bezpieczeństwa - sprawdź w plikach pomocy.

Jeżeli nadal masz problemy, ale możesz już zażądać trybu awaryjny, możesz rozwiązać kłopoty wybierając Start -> Zamknij -> Uruchom ponownie - kiedy Windows jest w stanie się zamknąć, często potrafi także się naprawić.

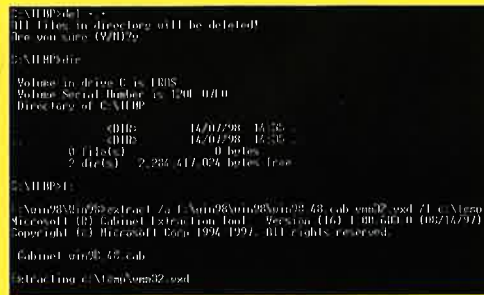
Jeżeli system nadal się nie ładuje, uruchom komputer znowu w trybie awaryjnym. Omija się w ten sposób większość plików systemowych i sterowników, więc możliwe staje się zawężenie zakresu poszukiwań do jednego z trzech obszarów.



Reinstalacja jest w sumie prostym procesem i nie powinieneś się specjalnie go obawiać.



2 Jeżeli używasz Windows 95, cały proces jest o wiele trudniejszy. Upewnij się że płytka Windows 95 jest w napędzie; a następnie otwórz okienko MS-DOS. Teraz przejdź na płytkę i wpisz **EXTRACT /A /D WIN95_01.CAB** nazwapliku (gdzie 'nazwapliku' jest nazwą zbioru, którego szukasz) i wciśnij [enter].



3 Operacja ta przeszuka wszystkie archiwa CAB i sprawdzi brakujący plik – jeżeli zostanie znaleziony, zapisze dane o pliku CAB, a następnie weźmie EXTRACT [A X:WIN_xx.CAB nazwpliku] [C: \WINDOWS\SYSTEM i wcisnij [enter], gdzie WIN_xx.cab jest nazwą odpowiedniego pliku CAB, a C:\WINDOWS\SYSTEM miejscem, gdzie zguba powinna wylądować.



Scandisk, jedno z ważnych narzędzi Windows może pomóc usunąć błędy na dysku.

Wyrok: winny

Na początku wyłącz wszystkie programy, które uruchamiają się z systemem. Można tego dokonać przy pomocy programu Startup Manager. Uruchom ponownie Windows. Jeżeli wszystko jest w porządku, winna jest jedna z tych aplikacji.

Niestety, aby zidentyfikować konkretnego szkodnika, musisz przywracać programy po jednym i później restartować Windows. Kiedy odmówi współpracy, rozpraw się ze złoczyńcą przez usunięcie, albo przeinstalowanie odpowiedniej aplikacji.

Szlag! Windows odmówił właśnie uruchomienia się. Co robić? Nie panikować. Pierwszym krokiem musi być dostanie się do menu startowego

Jeżeli to nie poskutkuje, uruchom sysedit i wpisz słowo REM przed każdą linią plików autoexec.bat i config.sys, aby je wyłączyć. Jeżeli to pomoże, uruchamiasz system usuwając REM z każdej linii z osobna. Kiedy znajdziesz już wywołującą problemy komendę, po prostu zostaw REM przed nią.

Ostateczną opcją jest wyłączenie wszystkich sterowników sprzętowych i restart - gdy to poskutkuje, włączaj je po kolei, aby znaleźć sprawcę kłopotów.

Trudna sztuka

Problemy sprzętowe są prawie zawsze sprawą uszkodzonego pliku sterownika, lub konfliktu zasobów. Zniszczone drivery są proste do naprawienia - wejdź do trybu awaryjnego, usuń sterownik i uruchom system ponownie. Windows automatycznie włączy kreatora dodawania nowego sprzętu i będziesz mógł doinstalować właściwe pliki z oryginalnej płyty.

Jeżeli ten sam sterownik będzie nadal sprawiał kłopoty, otwórz stronę producenta sprzętu, ściągnij najnowszą wersję plików i zainstaluj je za pomocą Menedżera Urządzeń.

Konflikty sprzętowe są również dosyć łatwe do rozwiązania - zajrzyj do rozdziału rozwiązywanie problemów w pomocy Windows, aby dowiedzieć się, co należy zrobić. Niektóre problemy mogą prowadzić wprost do BIOSu, szczególnie jeżeli właśnie zainstalowałeś nowe urządzenie, które nie jest widziane przez Windows. Może to być rodzaj sprzętu (na przykład hub USB), które zostało wyłączone w BIOSie, aby zwolnić część zasobów.

Sposób, w jaki bywa konfigurowane złącza AGP jest także częstym powodem kłopotów, szczególnie w niektórych grach 3D. Jeżeli napotykasz na tego typu kłopoty, upewnij się że opcja AGP Aperture Size jest ustawiona na wartość mniejszą od rozmiaru pamięci systemowej.

Ostatnia deska ratunku

Jeżeli wszystkie te kroki nic nie dały i nadal nie możesz uruchomić Windows, zrestartuj komputer i przejdź do linii komend trybu awaryjnego. Jeżeli nie zrobisz tego dotychczas, użyj programu Configuration Lifeguard.



Wyłącz komendy autoexec.bat i config.sys, aby sprawdzić, czy one zatrzymują uruchamianie się Windows.

Oprac. Łukasz Nowak

Aplikacje

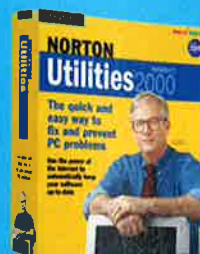
Najlepsze programy, chroniące Windows

Norton Utilities 2000

320 zł

www.symantec.com/pl

Wszystkie narzędzia do unikania wieszania się, odzyskiwanie błędów i usuwania błędów są podstawą Norton Utilities, nadal króla narzędzi systemowych. Wersja ta zawiera nawet aplikację Norton Zip Rescue, którą można także osobno ściągnąć na zasadach freeware (zobacz poniżej).



Norton Zip Rescue

Darmowy

www.symantec.com/pl

Dyskietka startowa jest podstawowym narzędziem w walce z Windows, więc Norton nie-samowicie usprawnił korzystanie z niej, dzięki programowi Norton Zip Rescue. Jeżeli posiadasz napęd ZIP, z którego można wystartować system (modele USB odpadają), zastąp nim dyskietkę startową Windows, dając sobie o wiele pole manewru. Będziesz mógł przestać dowozić pliki na względnie bezpiecznego Zipa.

Configuration Lifeguard

Shareware

www.kagi.com/vfstudio/

Configuration Lifeguard jest istną manną z nieba - OK, na rynku może być mnóstwo narzędzi, które potrafią zabezpieczyć i odzyskać pliki systemowe, ale ile z nich umożliwi tę funkcję bezpośrednio z poziomu DOS?

McAfee Utilities

\$30

www.mcafee.com

McAfee Utilities nadal jest najsłabszym z trzech zestawów, tu prezentowanych. Pomimo tego program zrobił znaczne postępy w stosunku do swoich zdecydowanie zbyt prostych poprzedników. A przy tym jest nieco lżejszy niż konkurencyjne pakiety.



Startup Manager

Freeware

www.delfinlife.ru/

Startup Manager jest nie tylko rewelacyjnym narzędziem porządkowym, ale pozwoli także rozwiązać problemy, kiedy znajdziesz się w kropce. Za jego pomocą wyłączysz Windows.

SystemSuite 2000

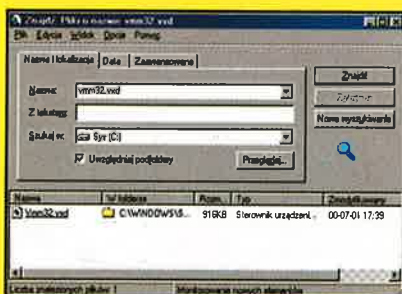
\$60

www.ontrack.com

Mijen już dyszy za plecami Norton Utilities, a Fix-it Utilities, będące częścią pakietu SystemSuite, oferują praktycznie te same funkcje, włącznie z zabezpieczeniami przed wieszaniem się i rozbiciami programami naprawczymi. SystemSuite zawiera także Menedżera Zip, deinstalator o nazwie EasyUninstall i mnóstwo innych narzędzi.



4 Jeżeli brakujący plik jest połączony z aplikacją (na przykład, Paint Shop Pro nagle odmówi uruchamiania się, z powodu brakującego zbioru), powinieneś spróbować odinstalować aplikację, a następnie zainstalować ją na nowo. Często rozwiązuje to problem.



5 Nadal ani śladu pliku? Spróbuj przeszukać dysk. Wybierz Start -> Znajdź -> Pliki lub Foldery. Upewnij się, że opcja Szukaj w: wskazuje na wszystkie dyski komputera. Jeżeli znajdziesz odpowiedni plik, przekopij go we właściwe miejsce i sprawdź, czy działa. Jeżeli to zawiedzie, zapytaj się kolegi, czy ma taki plik i spróbuj go od niego skopiować.

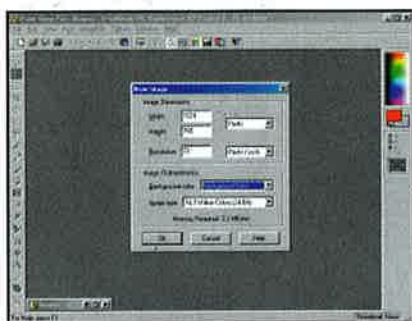


6 Ostatnim krokiem jest przeszukiwanie Internetu. Użyj programu Copernic 2000, który sprawdzi wiele wyszukiwarek jednocześnie. Wpisz nazwę pliku i wybierz Search for exact phrase. Powinieneś się po tym dowiedzieć kilku szczegółów o pliku i być może nawet ściągnąć go.

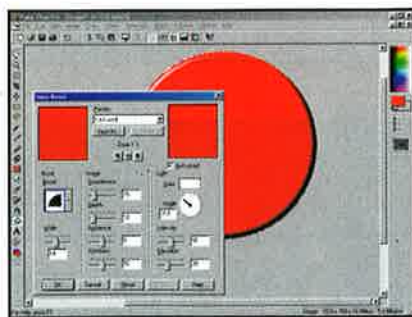
Pulpit Formuła 1

15 kroków do lepszego życia

Jesteśmy już w połowie sezonu Formuły 1 i sprawy powoli zaczyna już robić się gorąco. Zakładamy, że wszyscy maniacy nie są w stanie dostatecznie szybko dostać w swe łapy najnowszych wyników... i właśnie dlatego wpadliśmy na pomysł przerobienia Pulpitu Windows tak, aby wyświetlały się na nim jeszcze ciepłe informacje, odnośniki do ważnych stron i ta odrobina splendoru Formuły 1. A kiedy zacznie się nowy sezon w NBA, albo przez przypadek fascynuje Was olimpiada będziecie mogli wykonać podobną sztuczkę z ulubioną dyscypliną...



1 Pierwszą rzeczą, którą trzeba zrobić jest stworzenie tapety. Wykorzystamy do tego program Paint Shop Pro ze względu na jego efekty specjalne, które wykorzystamy za moment. Jednak praktycznie każdy edytor grafiki powinien sobie z tym poradzić. Chcemy stworzyć bitmapę o wielkości 1024x768 punktów (lub innym - w zależności od rozmiaru pulpity) z lekko szarym tłem.

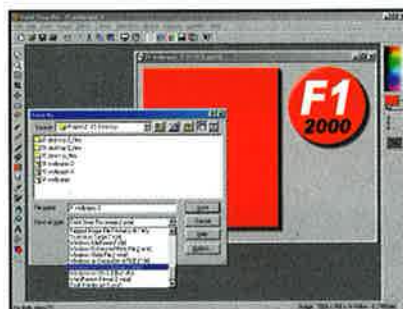


2 Stworzyliśmy ten wybrzuszony dysk w prosty sposób, dodając nową warstwę (layer), tworząc okrągłe zaznaczenie (selection) i wypełniając je czerwonym kolorem. Następnie zaaplikowaliśmy filtr programu Paint Shop Pro o nazwie Inner Bevel, który zapewnił ten błyszczący, trójwymiarowy wygląd.

Jeżeli używasz innego edytora, wypróbuj dostarczone z nim efekty, aby przekonać się, który najbardziej Ci odpowiada.



3 Z nadal wybranym naszym kółkiem (nie usuwaj, ani nie zmieniaj zaznaczenia, wykorzystanego w poprzednim kroku), dodaliśmy efekt Drop Shadow, aby "unieść" dysk ponad tło. Następnie dodaliśmy tekst, który został przez Paint Shop Pro umieszczony na nowej warstwie wektorowej, na wypadek, gdybyśmy musieli go później zmienić.

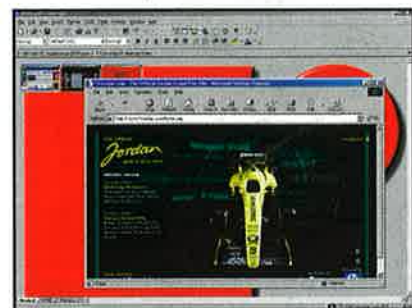


4 Jako że nasz trójwymiarowy dysk i tekst są na osobnych warstwach, możemy delikatnie przesunąć je względem siebie, aż będą wyglądać dobrze. Stworzyliśmy także następną warstwę dla wypukłego prostokąta (którego będziemy potrzebować później). Można go wykonać tak samo jak dysk, ale zaczynając od prostokątnego zaznaczenia. Teraz pora już, aby zapisać obraz do pliku BMP, albo JPEG.

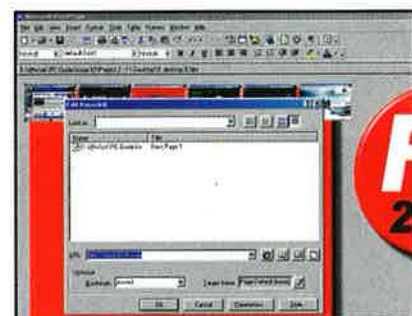


5 Jeżeli wystarczy Ci atrakcyjna, tematyczna tapeta, możesz na tym poprzestać. Ale czytając dalej, dowiesz się jak sprawić, aby Twój pulpit ożył. Wykorzystamy tutaj program Microsoft FrontPage do stworzenia no-

wej strony WWW (praktycznie każdy edytor HTML wykona tę czynność równie dobrze). Stworzony wcześniej obrazek posłuży nam za tło.



6 Powodem, dla którego potrzebujemy strony WWW, jest fakt, że chcemy dodać na pulpicie odnośniki do serwisów internetowych. Po otworzeniu każdej z potrzebnych stron w programie Internet Explorer, wciśnij Alt + PrtSc, aby zrzucić obrazy stron do schowka. Następnie trzeba je wkleić do FrontPage'a i zmniejszyć klikając na rogu i rozciągając.



7 Teraz trzeba do każdej z miniatur dodać łącze do odpowiedniego serwisu. Aby to zrobić, kliknij na obrazek i wybierz przycisk Hiperłącze z paska narzędziowego. Wystarczy następnie wpisać adres URL strony w polu na dole okienka - równie dobrze można je skopiować z okna adresowego przeglądarki.



8 Jako że nasza główna grafika jest tłem, to miniaturki leżą bezpośrednio na niej. Można je jednak przesunąć w puste miejsce poniżej dysku wstawiając enter (ruch w

dół) i tabulatory (w prawo). W dwóch liniach ustawiamy w ten sposób po trzy miniaturki z odnośnikami do serwisów.



9 Wystarczy teraz kliknąć prawym przyciskiem na pulpit, wybrać z menu Właściwości i w zakładce Tło wcisnąć przycisk Przeglądaj. Jeżeli nie masz aktualnie włączonego Aktywnego Pulpitego (Active Desktop), Windows zaproponuje automatyczne włączenie go po wciśnięciu przycisku OK.



10 Faktem, o którym nie koniecznie musisz wiedzieć jest to, że Windows jest w stanie wtopić w pulpit "żywą" stronę WWW. Znaleźliśmy serwis prezentujący wyniki dotychczasowych wyścigów. Teraz trzeba kliknąć prawym przyciskiem na ikonkę URL (obok okienka z adresem w IE), przeciągnąć na pulpit i z menu wybrać Utwórz elementy pulpitu Active Desktop.



11 Teraz pozostaje już tylko przesunięcie strony we właściwe miejsce, klikając na pasek tytułu - pojawia się on na moment, jeżeli przesuniesz kursor w okolice górnej krawędzi strony. Można także zmienić rozmiar przeciągając dolny, prawy róg. Zauważ że wyskakujące menu w pasku tytułowym strony pozwala zsynchronizować jej zawartość z prawdziwym serwisem.

12 Ale czegoś jeszcze brakuje w naszym pulpicie, nieprawdaż? Wszystkich naszych skrótów i ikon - a jakże. Jeżeli zostawilibyśmy je w tym samym miejscu, całość wyglądałaby beznadziejnie (jak na obrazku). Aby



temu zaradzić, kliknij prawym przyciskiem na pustej części paska zadań i wyświetl pasek narzędzi o nazwie pulpit.



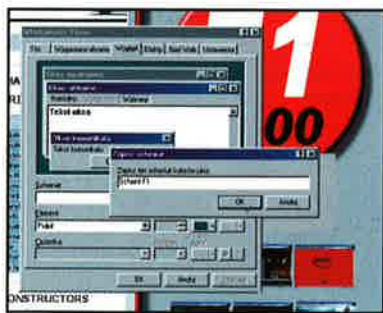
13 Pasek narzędzi "Pulpit" wyświetla wszystkie ikony znajdujące się na pulpicie. Najpierw przeciągnij go z paska zadań na pulpit, aby był oddzielony w osobnym oknie; następnie przesuń go do lewej strony pulpitu, aż "zaczepi" się krawędzi ekranu. Następnie zaznacz opcje Zawsze na wierzchu i Auto-ukrywanie.



Opcje Folderów. Jeżeli przejdiesz do zakładki Widok, znajdziesz opcję ukrywającą ikony, gdy włączony jest Active Desktop.

15 Na końcu trzeba przejść do Właściwości Ekranu (kliknij prawym przyciskiem na puste miejsce na pulpicie i wybierz opcję z menu), przejść do zakładki Wygląd i stworzyć schemat kolorów odpowiedni dla naszego pulpitu. Jeszcze tylko słowo ostrzeżenia o tym, całym Aktywnym Pulpicie: jeżeli komputer nagle zacznie działać znacznie wolniej, to prawdopodobnie właśnie Aktywny Pulpit jest przyczyną. Pytajcie się pana Billa Gateasa dlaczego.

Oprac. Łukasz Nowak



wrzesień i październik
**WIELKA
DARMOCHA**



MATEMATYK

to największy na rynku polskim
**MULTIMEDIALNY PROGRAM
DO NAUKI MATEMATYKI**
z zakresu szkoły podstawowej, gimnazjum
i egzaminów do szkół średnich.
Opracowany zgodnie z zaleceniami MEN.

Pełni rolę podręcznika
(2500 stron, 5000 rozwiązanych zadań !!!),
domowego korepetytora i pomaga rozwiązywać
zadania domowe.
Gwarantuje szybkie postępy w nauce
i doskonałą zabawę!



Polonista

Program do nauki gramatyki i ortografii
języka polskiego z zakresu szkoły podstawowej.
Zawiera doskonale opracowany podręcznik,
dyktando o różnym stopniu trudności, teksty
i ćwiczenia gramatyczne. Jest doskonałym
korepetytorem, który pomoże Ci w nauce
oraz przygotuje na egzaminy
do szkół średnich.

GRATIS

**KUP WYSŁUKOWO
OTRZYMASZ GRATIS ... !!!**



(071) 3134108

Faterbit A.P.H. • 55-200 Olawa • ul. B. Chrobrego 20c/15

lub DYSTRYBUTÓW:

"Exe" Wrocław
"ARD-SOFT" Warszawa
"TECHLAND" Ostrów Wlkp.
"DEF" Wrocław
"MARKSOFT" Warszawa
"MARMET" Zabrze

... wszystkie dobre sklepy komputerowe

* do ceny dołączamy koszt wysyłki

Limitowana edycja oprogramowania - tylko 3000 szt.

Pracownia fotograficzna

Część trzecia

Kupiłeś już sobie wymarzony aparat cyfrowy. Świetna zabawka - blyszczy się na słońcu, że mucha nie siada. Ale co dalej? Co można zrobić z tymi plikami JPG, które pojawiają się w komputerze z zaskakującą szybkością? Tego dowiesz się czytając ten artykuł.

Dlaczego robimy zdjęcia? W większości wypadków chyba jako pamiątki. Chcemy zapamiętać osobę lub miejsce, wspaniałe wakacje albo wieczór w mieście. Być może chcemy podzielić się wrażeniami z przyjaciółmi i rodziną albo po prostu wspomóc własną pamięć. W każdym razie plik w komputerze może spełniać tę samą rolę. Tradycyjne fotografie często kończą w portfelu albo w ramkach w albumie (lub też w szafce z butami, jeśli nie wyszły najlepiej). Jeżeli chcemy eksponować nasze obrazy, mamy do wyboru dwie drogi: albo kupujemy drogą ramkę cyfrową, albo drukujemy zdjęcie. Przeniesienie fotki na papier może wydawać się próbą uwsteczniania postępu, szczególnie, że pamiętamy jeszcze, ile trudu kosztowało nas czasu umieszczenie ich w komputerze i obróbka cyfrowa, ale wydruki są bardzo wygodnym rozwiązaniem. Są małe, poręczne i można je przeglądać bez konieczności korzystania z komputera.

Automate Contact Sheet II to opcja programu Photoshop pozwalająca wygenerować i rozmieszczać miniaturki na stronie dowolnej wielkości.



Można także prezentować zdjęcia innym drogą elektroniczną - w Sieci lub przez e-mail. To łatwiejsze - nie musimy bowiem zrzucić ich na papier. Jednak w tym wypadku musimy pogodzić się z faktem, że im

bardziej zależy nam na zmniejszeniu pliku, tym bardziej obniżamy jakość. Jeśli plik jest zbyt duży, transfer będzie trwał stulecia, ale jeżeli z drugiej strony jakość jest kiepska, nie warto czekać nawet krótko.

W ostatniej części naszej serii poświęconej warsztatowi fotograficznemu zajmiemy się sposobami prezentacji naszych obrazów. Dla tych, którzy zaczęli od skanowania istniejącej fotografii, w celu umożliwienia jej cyfrowej obróbki, koło się zamyka - znów używają swoje zdjęcie, tym razem jednak w wersji ulepszonej.

Jeśli od początku posługiwaliśmy się techniką cyfrową, możemy w dalszym ciągu krokować tą drogą, albo zrobić z naszych plików "prawdziwe" fotografie.

Drukarki fotograficzne

Cyfrowe aparaty fotograficzne były miłą niespodzianką dla producentów drukarek. Dawniej kupowało się kolorową drukarkę, specjalnie, żeby móc drukować liczby ujemne na czerwono. Teraz nastała nowa era i są już na rynku wyspecjalizowane drukarki dla fotografów.

Terminy "jakość fotograficzna" oraz "fotograficzny realizm" wrzucane są pełnymi garściami do reklamówek i dokumentów użytkownika, ale w istocie niewiele znaczą. Właściwie można być pewnym tylko tego, że producent stara się, by wydruk przypominał jakością tradycyjną fotografię na tyle, na ile uda się to osiągnąć przy obecnych technologiach i rozsądnych cenach. Najlepszym modelem, trzeba przyznać, prawie się to udaje - czasem jedyną wskazówką informującą nas, że trzymamy w dłoni wydruk jest waga papieru. Najlepsze drukarki atramentowe naprawdę mogą stworzyć wydruk o jakości wystarczająco dobrej, by oprawić go w ramkę.

Jakość wydruków zależy od rozdzielczości drukarki, atramentu, oprogramowania i papieru. Inaczej niż w przypadku ekranu monitora, na którym kolory powstają po zmieszaniu kolorów widma świetlnego: czer-



wonego, niebieskiego i zielonego, drukarka zostawia na papierze kropki w kolorach CMYK (cyjan, magenta, żółty i czarny). Niektóre barwy pośrednie powstają przez nałożenie na siebie kropek o różnych kolorach.

By uzyskać pełną gamę kolorów potrzebną w danym zdjęciu, drukarka musi tworzyć skomplikowane układy kolorystyczne z czterech podstawowych barw. Na przykład obszar, w którym jedna trzecia plamek ma kolor magenty, a dwie trzecie żółty, jeśli przyglądamy mu się z normalnej odległości ma barwę

Typy plików

Formaty graficzne

BMP

Mapa bitowa
Standardowy format Windows, wykorzystywany, na przykład, do tapet pulpitu. Brak kompresji.

EPS

Encapsulated PostScript - plik postscriptowy
Przechowuje grafikę w języku postscript wykorzystywanym przez drukarki. Używany głównie do rysunków, ale może zawierać mapy bitowe.

GIF

CompuServe Graphics Interchange Format
Skompresowany format do grafiki sieciowej - 256 kolorów. Obsługuje animacje i proste przenikanie.

JPG, JPEG

Joint Photographic Experts Group
24-bitowy skompresowany format do zapisu zdjęć.

PCD

Kodak Photo CD
Format Kodaka wykorzystywany do zapisu zdjęć na CD. Zawiera plęć wersji obrazu, od 128x192 do 2048x3072 pikseli.

PICT

Picture
Macintoshowy ekwiwalent BMP. Pliki w tym formacie można otworzyć w wielu pecetowych aplikacjach graficznych.

PNG

Portable Network Graphic
Nowy skompresowany format, który ma zastąpić GIF. Obsługuje 16,7 milionów kolorów oraz skomplikowane efekty przenikania, jednak bez animacji.

PSD

Dokument Photoshop
Format domyślny programu Photoshop obsługujący, na przykład warstwy.

TIFF

Tagged Image File Format
Standardowy format do przenoszenia map bitowych między aplikacjami i różnymi typami komputerów. Istnieją różne odmiany TIFF-ów, niektóre nie są obsługiwane przez pewne aplikacje. Możliwość kompresji.

Wszystkie te formaty, oprócz GIF, obsługują 24 bitowy (16,7 mln) kolor i nadają się do zapisu zdjęć.

Rozmiary

Jak daleko można się posunąć

Jeśli nie chce nam się obliczać, jaki powinien być idealny rozmiar naszych cyfrowych fotografii, możemy kierować się wielkościami podanymi w tabeli.

Rodzaj aparatu	Rozmiar obrazu (w pikselach)	Optymalny wydruk	Dopuszczalny wydruk
VGA	640x480	5,4x4,1 cm	11x8,2 cm
Jeden megapiksel	1152x864	9,8x7,3 cm	20x15 cm
Dwa megapiksele	1600x1200	14x10 cm	27x20 cm
Trzy megapiksele	2048x1536	17x13 cm	35x26 cm

lovesong



music maker generation 5

Tworzenie muzyki i wideoklipów.
Podaruj swojej dziewczynie piosenkę.
Przecież stworzyłeś ją właśnie dla Niej.

- >> 32 ścieżki audio i wideo
- >> Programowalny analogowy syntezator i automat perkusyjny
- >> Miksowanie, filtrowanie i inne efekty
- >> Przeszukiwanie dźwięków w Internecie
- >> Sesje zespołowe przez Internet
- >> 2600 dźwięków i plików wideo na 3 CD

creative entertainment



ready to explore

CODA ul. Jowisza 8, 01-958 Warszawa, tel./fax: +48 22 864 7824, www.coda.com.pl

www.magix.com

Hardware

Drukarki do zdjęć

Czy istnieje takie urządzenie jak drukarka do zdjęć? Jest to sprawa dyskusyjna, ponieważ niektórzy producenci oferują dodatkowe zestawy atramentu, dzięki którym można drukować dobrej jakości zdjęcia, inni twierdzą, że wystarczy większa rozdzielczość. Przedstawiamy tu kilka drukarek atramentowych.

Lexmark Z32

Czerokolorowa drukarka o rozdzielczości 1200 dpi i umiarkowanej cenie. Producent utrzymuje, że wydrukuje 24 fotografie w niecałe 45 minut, czyli otrzymujemy wydruki szybciej niż w pracowni fotograficznej wykonującej odbitki w godzinę. W pakiecie otrzymujemy program do doboru kolorów i narzędzie, obniżające rozdzielczość, do obróbki obrazów do celów prezentacji w Sieci.

www.lexmark.com.pl
Cena: 650 zł

Canon BJC-3000

BJC-3000 to czerokolorowa drukarka o rozdzielczości maksymalnej 1440x720 dpi. Można

jednak zamienić zwykłe kalamaryze na kalamaryze fotograficzne zawierające rozrzedzony atrament z głowicą skanującą 720 dpi.

www.canon.com.pl
Cena: 680 zł

HP DeskJet 950C

W tej drukarce znajdują się cztery kalamaryze, rozdzielczość maksymalna to 2400x1200 dpi. Ma dwie tacki na papier, co ułatwia zmianę papieru zwykłego na fotograficzny o wymiarach 10x15 cm. Do zwiększenia precyzji rozkładania plamek wykorzystano specjalną technologię HP - PhotoREt III. Właściciele aparatów cyfrowych powinni rozważyć zakup PhotoSmart P1000, która może drukować bezpośrednio z kart pamięci.

www.hp.com.pl
Cena: 1160 zł

Epson Stylus Photo 8570C

Drukarki Stylus Photo wykorzystują sześć kalamaryzy i drukują w rozdzielczości 1440 dpi. Model 875 DC stworzony został dla właścicieli aparatów cyfrowych, wbudowano w niego czytnik kart pamięci. Może drukować także przy użyciu traktora. Jeśli niepotrzebny nam czytnik pamięci, lepiej kupić Stylus Photo 870.

www.epson.com
Cena: 1800 zł

Epson Stylus Photo 2000P

Bardzo droga drukarka szerokoformatowa, w której wykorzystywane są atramenty pigmentowe. Dzięki temu, jak twierdzi Epson, wydruk zachowa odporność na światło przez 100 lat. Oferta dla fotografików tworzących materiał profesjonalny. Przyjmuje papier do wielkości A3 (329x447 mm).

www.epson.com
Cena: 4600 zł

Więcej informacji o tych i innych modelach można znaleźć na witrynach internetowych producentów.

do drukarek: podstawowy papier polewany oraz lśniący papier o jakości fotograficznej (oczywiście wielokrotnie droższy). Jeśli nasz bank nie dał nam jeszcze nieograniczonego kredytu, używajmy do zwykłych wydruków tańszego papieru, lecz gdy chcemy wydrukować zdjęcie dla siebie - zafundujmy sobie papier lepszej jakości.

Aby jak najlepiej wykorzystać możliwości drogiego papieru, weźmy pod uwagę rozdzielczość naszych zdjęć. W sytuacji idealnej rozdzielczość powinna wynosić 300 dpi (w takim wypadku każdy punkt fotografii składa się z kilku kropeł atramentu, więc rozdzielczość obrazu może być o wiele niższa niż rozdzielczość drukarki). W praktyce możemy osiągnąć zadowalające rezultaty przy połowie tej wartości, tak więc obraz o wymiarach 1600x1200 pikseli, który teoretycznie powinien zostać wydrukowany w formacie 13,5x10 cm, można zazwyczaj powiększyć do rozmiarów 27x20 cm.

Inne sposoby drukowania

Oprócz drukarki atramentowej istnieje jeszcze inna alternatywa. Pierwsza to drukarka sublimacyjna. Atrament jest w

porównaniu. Aby wydrukować stonowany w swych barwach obraz, tysiące punktów muszą stworzyć skomplikowany wzór. Gdy kupujemy nową drukarkę, zwróćmy uwagę na to, by rozdzielczość wynosiła co najmniej 1200 dpi. Produkt ostateczny można także uatrakcyjnić, odpowiednio dobierając atrament. W drukarkach fotograficznych Epsona oprócz standardowych kolorów znajdują się pojemniki z barwami rozjaśnionymi. W ten sposób można uzyskać lepsze rezultaty w przypadku fotografii obiektów, których kolory nie są w naturze zbyt intensywne, jak na przykład ludzkiej skóry lub zastanętego chmurami nieba. To samo rozwiązanie zastosowano w niektórych drukarkach Canona, Hewlett-Packard wybrał inne podejście, wykorzystując technologię PhotoREt III, aby kontrolować rozłożenie plamek. Drukarki atramentowe projektowane są jako zintegrowane systemy: atrament przechodzi przez głowicę w sposób kontrolowany, a warstwa

kryjąca specjalnie przygotowanego papieru sprawia, że krople nie rozmazują się i nie rozlewają. Gdy mamy do czynienia z dużymi ilościami atramentu rozproszonego na krople o wielkości nawet 4 piktolitrów (cztery trylionowe litra), takie sprawy stają się istotne, więc drukarki działają najlepiej, jeśli użyjemy do nich "firmowego" papieru producenta.

Pod względem jakości istnieją dwa podstawowe typy papieru

Biura

Profesjonalna publikacja

Jeżeli nasza drukarka nie jest dostatecznie duża lub szybka...

Może nam zależeć na wydruku o profesjonalnej jakości z uwagi na dwie kwestie: ilość oraz jakość. Gdybyśmy chcieli wydrukować ten magazyn w tysiącu egzemplarzy na drukarkach biurowych, zajęłoby to całe miesiące, nawet 100 broszur stanowiłoby problem. Jeżeli zaś chodzi o jakość, na profesjonalnych drukarkach można tworzyć plakaty, ciekawsze wizytówki i bardziej wymyślne zaproszenia niż na sprzęcie domowym.

W celu wykonania wydruku profesjonalnego należy znaleźć firmę, która przetworzy nasze pliki na stosy ulotek, plakatów czy innych publikacji. Można poszukać jej w książce telefonicznej czy panoramie firm, pod hasłem poligrafia. Jeśli chcemy opublikować czasopismo czy książkę w tysiącach egzemplarzy, będziemy mieli do wyboru dwie opcje: firmę, która przygotuje za pomocą naświetlarki filmy lub klisze bromosrebrne albo taką, która przygotuje klisze drukarskie.

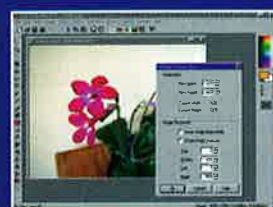
Gdy znajdziemy odpowiednią firmę, pierwszym krokiem będzie rozmowa o formatach plików, rozdzielczości grafik, czcionkach, kolorach, papierze, zszywaniu i wymaganiach specjalnych. Najprostszym rozwiązaniem jest znalezienie kogoś, kto pracuje na komputerze PC i ma zainstalowane fonty, których używamy w swojej publikacji. Większość zakładów poligraficznych przyjmuje pliki na dyskach zip. Alternatywą jest CD-R, jeśli posiadamy nagrywarke CD. Możemy też przesłać pliki przez ISDN lub Internet.

Krok po kroku

Oszczędzaj papier: cztery w jednym

Najwyższej jakości papier do wydruków jest drogi, warto więc drukować kilka fotografii na jednym arkuszu. Oto wskazówka, jak

to zrobić w większości programów graficznych i inna - dotycząca Paint Shop Pro.



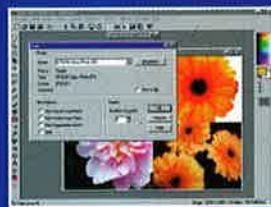
1 Otwieramy obraz w Paint Shop Pro, wybieramy opcję Image/Canvas Size. Podajemy wysokość i szerokość powierzchni roboczej (cannas), ustawiając wartości Top i Left na 0, aby umieścić obraz w lewym górnym rogu. Zapisujemy plik pod nową nazwą.



2 Otwieramy trzy kolejne pliki. Wybieramy Selections/Select All (Ctrl+A), aby zaznaczyć wszystkie obrazy, następnie Edit/Copy (Ctrl+C) i Edit, Paste, As New Layer (Ctrl+L), by wkleić je do wspólnego obrazu.



3 Gdy rozmieścimy odpowiednio obrazy (najlepiej posłużyć się warstwami), przechodzimy do opcji File/Page Setup. Wybieramy właściwą orientację, następnie albo dobieramy wartość Scale, albo klikamy Fit to Page, aby ustawić wielkość obrazu. Klikamy OK.



4 Wchodzimy do menu File/Print i wybieramy właściwe opcje wydruku. Upewniamy się, że ustawiona jest odpowiednia drukarka, klikamy Properties, aby sprawdzić ustawienia papieru.



5 Upewniamy się, że wybraliśmy właściwe ustawienie opcji Media Type. Drukarki dopasowują ilość atramentu do typu papieru, więc wybór nieodpowiedniego papieru spowoduje obniżenie jakości wydruku. Sprawdzamy także inne opcje.

nich przenoszony na papier na innej zasadzie: na wydruku nie ma widocznych pikseli. Wadą jest tutaj fakt, że modele, na które może sobie pozwolić przeciętny użytkownik, nie drukują na większych formatach, tak więc do A4 potrzebowali byśmy osobnej drukarki.

Druga opcja to zanieśenie naszych plików do pracowni fotograficznej. Nie żartuję. Firmy takie jak Fujifilm i Konica zaczynają wykorzystywać urządzenia, które są w stanie wykonywać odbitki z plików z taką samą łatwością jak z negatywów. Zaletą takiego rozwiązania jest fakt, że odbitki wykonywane są w technice fotograficznej - na papierze światłoczułym, tak więc produkt końcowy będzie miał jakość identyczną z tradycyjną fotografią (jedynym ograniczeniem może być tu rozdzielczość pliku). Jeśli nie znajdziemy tak wyposażonej pracowni, można taką usługę zamówić w Sieci.

Skład komputerowy

Dotąd zakładaliśmy, że chcemy tylko wydrukować nasze fotografie albo bezpośrednio, albo po obróbce cyfrowej. Inną opcją jest zintegrowanie ich z dokumentami, takimi jak broszury, ulotki, plakaty czy nawet wizytów-



ki. W tym przypadku wybór drukarki nie odgrywa znaczenia, ponieważ najprawdopodobniej i tak trzeba będzie zlecić przygotowanie wydruku specjalistom (patrz "Profesjonalne sposoby prezentacji"). Drukarka atramentowa nie nadaje się raczej do celów szerszych niż jedno zdjęcie do oprawienia czy kilka ulotek.

Trzeba zwrócić tutaj uwagę na dwie rzeczy: format pliku i rozdzielczość. Powinniśmy w zasadzie stosować format TIFF - który jest standardem w DTP. Każdy porządny program do obróbki graficznej posiada możli-

Kryształowo czyste

Prorocтва o biurach bez papieru nie spełniły się, a właściwie to papier nie zniknął z biur. Jednak fotografie można prezentować nie drukując ich, lecz wykorzystując cyfrowe ramki. Digital Photo Frame produkcji Sony (cena około 700 funtów brytyjskich) ma 14 cm wyświetlacz LCD, który prezentuje obrazy z karty pamięci Memory Stick takiej samej jak w aparatach cyfrowych Sony. W Stanach Zjednoczonych dostępna jest tańsza wersja: Celia (około 300 dolarów). Ma wyświetlacz 20 cm i może pokazywać do 20 fotografii pobranych z Internetu. Więcej informacji pod adresami www.sony-europe.com i www.celia.com.



wość eksportowania obrazów w formacie TIFF, a każdy dobry program do składu komputerowego ma możliwość importu TIFF-ów. Jedyną przeszkodą może być tu brak obsługi kompresji formatu przez niektóre aplikacje. Jeśli jednak istnieje taka opcja, skorzystajmy z niej - fotografia nie straci na jakości, a rozmiar pliku wydatnie się zmniejszy.

Może się także okazać, że możemy zapisać plik w formacie TIFF w wersji RGB (czerwony, zielony, niebieski) - system wykorzystywany w monitorach albo CMYK (cyjan, magenta, żółty, czarny) - standard dla drukarek. TIFF-y w systemie RGB są wystarczające do zastosowań amatorskich.

Jeżeli zlecamy druk profesjonalny, może zająć potrzeba wykorzystania standardu CMYK. Należy sprawdzić możliwości drukarki - niektóre programy obsługi drukowania umożliwiają konwersję pliku.

Jeśli chodzi o rozdzielczość, powinniśmy dążyć do uzyskania wartości 300 dpi. Możemy pozostawić ją na wyższym poziomie, ale wtedy do drukarki przesyłane będą zbędne informacje, które mogą spowolnić jej pracę. Nie można jednak zbyt zmniejszyć rozdzielczości, ponieważ jakość wydruku nie będzie zadowalająca. Gdy już złożyliśmy dokument i wiemy jaki rozmiar będzie miała nasza ilustracja, należy poddać zdjęcie obróbce w programie graficznym.

Wykorzystywanie zdjęć w Sieci

Gdy prezentujemy nasz obraz w formie cyfrowej, nie zaś na papierze, zasady są inne. Monitory wyświetlają pliki graficzne w rozdzielczości 70 do 100 dpi i musimy zadbać nie tylko o odpowiednią ilość pikseli, lecz także bajtów. Czy będziemy umieszczać nasze zdjęcia na stronie WWW, czy też przesyłać je e-mailem, zachowajmy je w formacie

JPEG. Został on stworzony specjalnie dla grafiki i zmniejsza on objętość pliku poprzez kompresję. Przy niższej kompresji traci się szczegóły, które i tak gołym okiem trudno byłoby wykryć, takie jak nieznaczne różnice odcieni kolorów. Wraz ze wzrostem wartości kompresji obraz staje się niewyraźny, tak więc nie wolno przesadzić.

Sprawę wyboru wartości kompromisowej między wielkością pliku a wyglądem zdjęcia rozwiązuje się metodą prób i błędów, ponieważ niektóre obrazy poddają się kompresji łatwiej niż inne. Photoshop posiada opcję Zapisz do Sieci, która umożliwia porównanie wyników przy różnych ustawieniach. Można też wykorzystać samodzielną aplikację taką jak JPEG Optimizer (www.xat.com).

Należy także wziąć pod uwagę szerokość i wysokość obrazu (w pikselach), szczególnie jeżeli mamy aparat dwu- lub trzymegapikselowy. W Internecie rzadko będziemy potrzebować ilustracji większych niż 320x240 pikseli, tak więc obrazy o rozmiarach 1600x1200 albo 2048x1536 trzeba będzie zmniejszyć.

Pamiętajmy, że można zdjęcia kadrować, a także po prostu zmieniać ich wielkość. Najlepszym rozwiązaniem jest często skupienie uwagi na eksponowaniu najważniejszych elementów zdjęcia.

Jeżeli tworzymy internetową galerię, zaczynamy prezentację od strony z miniaturkami naszych zdjęć. Można je łatwo zlinkować ze zdjęciami oryginalnymi tak, by chętni mogli je dokładniej obejrzeć. Nie umieszczajmy na jednej stronie zbyt wielu miniatur, bo odwiedzający naszą witrynę będą musieli długo czekać, zanim obejrzą naszą twórczość. Lepiej podzielić obrazy na kategorie i dla każdej opracować stronę z miniaturkami.

W e-mailu możemy wykorzystywać większe zdjęcia w mniejszym stopniu kompresji niż ma to miejsce w przypadku storn WWW. Mamy przecież do czynienia z ludźmi, których znamy i pobierają oni zdjęcia bezpośrednio ze swojej skrzynki pocztowej. Trzeba działać rozsądnie: nasi rodzice pewnie woleliby dostać 250-kilobajtowe zdjęcie naszego nowo narodzonego dziecka, ale skąpy wujaszek zadowolony się 10-kilobajtową miniaturową.

Popstrykaj sobie

Nie ma najlepszej pory, żeby kupić komputer - ceny ciągle spadają, a technologiczne standardy wciąż rosną. Ale to jest właśnie odpowiednia chwila, żeby zająć się cyfrowym przetwarzaniem obrazu. Wszystko, co trzeba zrobić od zarejestrowania obrazu poprzez jego obróbkę do prezentacji, jest łatwe, stosunkowo tanie, a efekty są świetne. Mamy tyle możliwości, że nie warto przepuścić kolejnego lata, nie pstrykawszy kilku fotek.



6 Klikamy OK, następnie znów OK i rozpoczynamy drukowanie. Czekaamy na zakończenie drukowania, następnie za pomocą ostrego noża i metalowej linki rozcinamy obrazy. Jeśli ustawimy je ściśle obok siebie, zaoszczędzimy sobie cięcia.



7 PSP umożliwia rozmieszczanie obrazów w środowisku przypominającym DTP. Otwieramy wszystkie obrazy, które chcemy wydrukować, przechodzimy do opcji File/Print/Multiple Images. Przy pustej stronie zobaczymy miniaturki obrazów.



8 Rozmieszczamy obrazy, przeciągając miniaturki na stronę. Możemy wykorzystywać przy tym opcję Preferences/Show Grid oraz Preferences/Snap to Grid. Można także obrazy obracać i zmieniać ich rozmiar.



9 Wchodzimy do File/Page Setup i klikamy Printer, następnie Properties, aby sprawdzić ustawienia papieru. Klikamy OK we wszystkich oknach, następnie wybieramy File/Print. W ten sposób przesyłamy dokument do balonu drukarki.

Rozwiązywanie problemów

Co może pójść źle i jak temu zaradzić

Nieważne, jak potężny jest Twój komputer, od czasu co czasu coś może pójść źle. Pokazujemy, jak uporać się z katastrofami i zapobiegać ich występowaniu.

Jeśli jesteś wrażliwym użytkownikiem komputera, nie ruszasz rzeczy, których nie rozumiesz, nie instalujesz niepewnych programów i nie próbujesz usuwać ważnych plików. Twój PC jest skromną, szybką maszyną, z najnowszym oprogramowaniem i nowoczesną technologią. Dlaczego więc niektóre programy ciągle się psują, a składniki sprzętu zaczynają źle działać?

Niestety, nieważne, jak potężny jest komputer, faktem jest, że od czasu do czasu coś może się popsuć. Problem w tym, że PC jest niesamowicie skomplikowaną bestią, wykonaną z wielu różnych składników pochodzących od różnych producentów. Dla użytkowników pecetów dostępna jest ogromna liczba sprzętu i oprogramowania i nie jest możliwe, aby jakakolwiek firma przetestowała je

wszystkie - typowy komputer zawiera tysiące plików i nie ma dwóch identycznych maszyn.

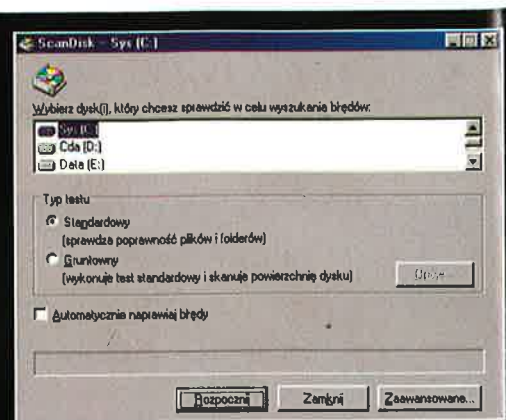
Mimo iż komputer PC jest skomplikowany, nie oznacza to, że trudno jest naprawić występujące problemy: szybki telefon do pomocy technicznej może rozwiązać większość z nich. Niestety, zanim uda się do kogoś dopchać, minie trochę czasu - w większości przypadków mógłbyś rozwiązać problem samemu, nie płacąc przy tym ogromnego rachunku telefonicznego. Nie możemy obiecać, że nie będziesz już musiał dzwonić do serwisu, ale na kilku następnych stronach pokażemy, jak radzić sobie z większością problemów występujących na PC, poczynwszy od sprzętowych rozrób i programowych potyczek, a skończywszy na internetowych rozdrażnieniach. Umożliwimy również spojrzenie na jaśniejszą stronę rozwiązywania problemów z najśmieszniejszymi pytaniami do obsługi technicznej.

Aby jednak rozpocząć tak jak należy, przedstawiamy najpierw kilka wskazówek, które pomogą zapobiegać występowaniu problemów!

Szybka terapia Kilka prostych środków ostrożności...

1. Zarejestruj oprogramowanie
Producenci regularnie aktualizują swoje programy, usuwają błędy i dodają nowe możliwości - nie przecap tego!
2. Używaj Aktualizacji Windows
Co tydzień pojawia się nowe aktualizacje dla systemu Windows - utrzymuj najlepszą formę systemu odwiedzając regularnie stronę o aktualizacji Windows (<http://windowsupdate.microsoft.com/>).
3. Sprawdzaj się
Sterowniki sprzętowe odpowiedzialne są za większość problemów z systemem Windows - upewnij się, że używasz najaktualniejszych, odwiedzając strony WWW producentów.

4. Wykonuj czarną robotę
Raz w miesiącu usuwaj niepotrzebne pliki, czyść folder "Tymczasowe pliki internetowe" i uruchamiaj programy Scandisk i Defrag. Dzięki temu Twój dysk twardy będzie szczęśliwy.
5. Wykonuj kopie zapasowe
Przechowuj kopie wszystkich ważnych plików i baseł, na wypadek gdyby wydarzyła się katastrofa i coś stało się z komputerem.



Co miesiąc uruchamiaj program Scandisk, aby upewnić się, że dysk nie zawiera błędów.



GRAPHICS



DVD



FIREWIRE



USB



CD-RW

Digital music Internet
Home cinema Games

Uchwycić to, czego nie widać znad komputera



Przeżyj to sam. Video Blaster WebCam Go Plus to najnowszej generacji kamera internetowa z funkcją aparatu cyfrowego. Możesz zabrać ją wszędzie, gdzie tylko będziesz chciał. Obiektyw wysokiej jakości i funkcja opisywania zdjęć za pomocą notatek głosowych umożliwią robienie doskonałych fotografii, a dzięki 8 MB pamięci będziesz mógł zapisać ponad 150 kolorowych zdjęć. Zajrzyj na stronę www.europe.creative.com

CREATIVE*Live the experience*WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce: 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;
tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83;
Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

Autoryzowani Dystrybutorzy:

AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00), Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o. (tel. +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel. +71 347 58 00).

Windows

Jak naprawić dziesięć najczęściej występujących awarii.

1 Pojawia mi się niebieski ekran

Zdarza się to rzadko, ale gdy Windows napotka poważny problem informuje o tym przy pomocy niebieskiego ekranu, który mówi, że zdarzyło się coś okropnego. Jeśli ekran umożliwi powrót do systemu Win-



O nie - to niebieski ekran! Najlepszą rzeczą, jaką można zrobić po zobaczeniu tego komunikatu, jest zamknięcie programu i zrestartowanie komputera.

dows, nie próbuj dalej w nim pracować - zapisz wszystkie pliki (jeśli możesz) i zrestartuj system.

2. Jeden z moich programów zamart.

2 Naciśnij [Ctrl] + [Alt] + [Delete], aby zobaczyć listę otwartych programów - znajdź ten, przy którym napisane jest "nie odpowiada" i kliknij "Zakończ zadanie", co spowoduje zamknięcie programu (czasami trwa to minutę). Zrestartuj system - jeśli problem się powtórzy, być może będziesz musiał przeinstalować ten program.

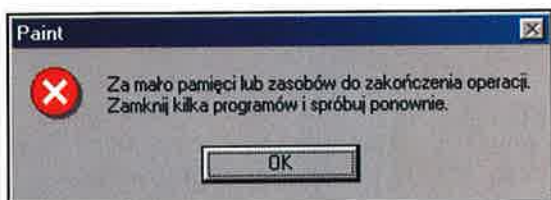
➤ Wszystko działa w żółtym tempie.

3 Oznacza to zazwyczaj, że uruchomiono w tym samym czasie zbyt wiele programów. Zamknij te z nich, które nie są potrzebne i zobacz, czy Windows przyspieszy. Jeśli to nie pomoże, to - niespodzianka! - musisz zamknąć i zrestartować system.

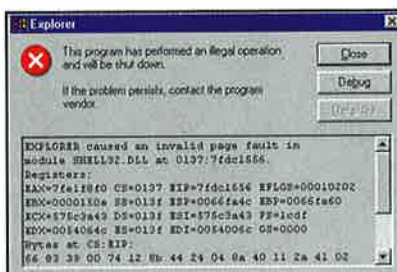
4 Windows nie chce się uruchomić.

Zrestartuj komputer i gdy pojawi się komunikat "Uruchamianie systemu Windows...", wcisnij [F8], a następnie wybierz "Tryb awaryjny". Uruchomi to podstawową wersję systemu, zaprojektowaną, aby pomagać rozwiązywać problemy. Jeśli tryb awaryjny się uruchomi, zamknij i zrestartuj system, a następnie spróbuj normalnie uruchomić Windows.

5 Windows nie chce się zamknąć.



Jeśli uruchomisz zbyt wiele programów naraz, wcześniej czy później zobaczysz komunikat podobny do tego. Zamknij wszystkie niepotrzebne programy - Windows Ci za to podziękuje.



Nie zrobiłeś nic niedozwolonego - ten kiepsko brzmiący komunikat błędu oznacza, że Windows nie jest wcale szczęśliwy.

Jeśli komputer wyświetli ekran "Trwa zamykanie systemu Windows", ale nie zamknie systemu, oznacza to, że posiadasz wersję systemu Windows zawierającą denerwujący błąd. Z Aktualizacji Windows możesz ściągnąć "patcha", który zlikwiduje ten problem.

6 Zapisalem plik, ale nie moge go od-
nalezc.

Kliknij Start -> Znajdź -> Pliki lub foldery... a następnie przejdź do karty Zaawansowane. Wskaż, jaki typ pliku próbujesz znaleźć (na przykład "Dokument programu Microsoft Word") oraz jaki tekst zawiera (na przykład "CD-Action"). Windows rozpocznie odszukiwanie tego ważnego dokumentu.

7 Zrobiłem coś niedozwolonego.

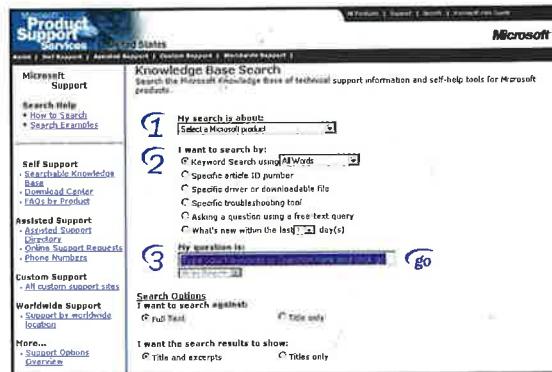
! Nie zrobicie, nie martw się! Ten komunikat o "niedozwolonej operacji" jest jednym z mniej przyjaznych komunikatów systemu Windows i oznacza, że program próbował wykonać coś, co nie spodobało się systemowi. Kliknij "Zamknij", aby zakończyć działanie winnego programu.

Pasek zadań zniknął.

8. Łatwo jest się przez przypadek pozbyć paska zadań. Aby go przywrócić, przesunij kursor myszy na sam dół ekranu, aż wskaźnik zmieni kształt. Kliknij i przytrzymaj przycisk myszy, a następnie przeciągając przywróć paskowi zadań jego oryginalny rozmiar.

 Pasek zadań znika i pojawia się.

9 Jeśli pasek zadań znika, gdy mysz znajdzie się ponad nim, oznacza to, że przypadkowo włączyłeś opcje "automatycznego



Baza wiedzy firmy Microsoft (<http://support.microsoft.com/>) jest potężną bazą danych o problemach z Windows i sposobach ich naprawy.

ukrywania". Aby to naprawić, wciśnij Start -> Ustawienia -> Pasek zadań i menu Start... i wyczyść pole obok napisu "Automatyczne ukrywanie".

10 Scandisk pojawia się za każdym razem, gdy uruchamia się system Windows.

W zasadzie to nie jest problem - jeśli wyłączysz zasilanie komputera zanim system prawidłowo się zamknie, mogą zostać uszkodzone pliki. Scandisk po prostu sprawdzi, czy

nie ma problemów. Aby temu zapobiec, zawsze wciśnij Start -> Zamknij..., zanim wyłączysz zasilanie.

Ciągle nie naprawione?

Jeśli naprawdę potrzebujesz pomocy technicznej dla systemu Windows, powinieneś zadzwonić do Microsoft tylko wtedy, gdy kupiłeś od nich ten system - jeśli dostałeś system razem z komputerem, powinieneś skontaktować się z ludźmi, od których kupiłeś komputer. Zanim jednak sięgniesz do telefonu, dobrze będzie najpierw przejrzeć stronę WWW obsługi technicznej Microsoft pod adresem <http://support.microsoft.com/>, która zawiera bazę danych wszystkich możliwych problemów z Windows. Jeśli to nie pomoże, to czas sięgnąć do telefonu.

Co powinieneś wiedzieć?

Aby uzyskać najwięcej od pomocy technicznej, powinieneś wiedzieć, jaką wersję systemu Windows posiadasz (95, 98, 98 Wydanie Drugie), znać typ używanego komputera (pamięć, dysk twardy, wszelki nietypowy sprzęt) i sprecyzować problem. Zanotuj każdy niespotykany komunikat błędów oraz to, co robisz, gdy wystąpi.

Oprogramowanie

**Dziesięć naszych najlepszych
rozwiązań dotyczących oprogramowania.**

1 Word wypełnił ekran bzdurami.

Jeśli wszędzie widać kropki i symbole na końcach paragrafów, oznacza to że przypadkowo włączyłeś opcję "pokazywania znaków formatowania". Możesz włączać lub wyłączać te opcje z paska narzędzi.

2 Nie mogę otworzyć pliku Excela.

2 Jest kilka różnych wersji Excela, a programy typu Microsoft Works mogą importować tylko określone z nich. Jeśli plik został utworzony w Excelu 2000, spróbuj zapisać go jako plik Excela 5.0 - większość arkuszy danych i baz danych może importować te pliki bez problemów.

3 Mój przyjaciel nie może otworzyć pliku, którego do niego wystą-
łem.

Jeśli nie jesteś pewien, jakich programów ktoś używa, najlepszym rozwiązaniem dla dokumentów są pliki tekstowe (.TXT) - w Wordzie można zapisać dokumenty jako pliki tekstowe wciskając [F12], a następnie wybierając "Plik tekstowy" w polu "Zapisz jako typ".

4 Word psuje się za każdym razem, gdy próbuję otworzyć plik określonego typu.

Oznacza to, że prawdopodobnie plik został uszkodzony - spróbuj otworzyć inne dokumenty Worda, aby zobaczyć, czy są w porządku. Jeśli są, to plik, który próbujesz otworzyć jest beзуzyteczny; jeśli nie są, to jest to problem z Wordem i powinieneś go przeinstalować.

Ekwipunek pierwszego numeru **PCFormat.**

- ✓ **132 strony wiedzy
niezupełnie tajemnej**
- ✓ **1401 bazowych porad
"na przetrwanie"**
- ✓ **2 wypełnione po
brzegi krążki CD**

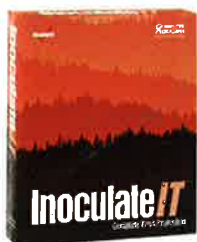
Na płytach **CD** **na dobry początek**

7 **pełnych wersji
programów:**

• **Leksykon zwierząt
ssaki**



• **InoculateIT**



Pełna ochrona antywirusowa

• **PowerDesk 4**



• **Satori Photo XL 2.29**



• **StarOffice 5.2**



• **Strata 3D**



• **Visual Day Planner**



+ jedna super niespodzianka

...Misja zaliczona....

www.pcformat.pl





5 Word rysuje pofalowane linie pod poprawnie napisanymi wyrazami.

Automatyczne sprawdzanie pisowni w Wordzie jest bardzo dobre, ale nie wie wszystkiego - szczególnie jeśli chodzi o słowa techniczne, slang lub nazwy małych miejscowości. Jeśli Word podświetli słowo, co do którego pisowni jesteś pewien, kliknij je prawym przyciskiem myszy i wybierz "Dodaj", aby uaktualnić słownik.

6 Moje oprogramowanie DVD mówi, że dysk jest w "złym regionie".
Dyski DVD są zakodowane w "regiony". Jeśli spróbujesz odtworzyć amerykański DVD w napędzie europejskim, to nie zadziała dopóki nie przeinstalujesz oprogramowania DVD i nie ustawisz go na Region 1 (USA) zamiast na Region 2 (Europa). Ustawienia regionu można zmieniać tylko kilka razy.

7 Moje oprogramowanie DVD nie odtwarza filmów.

Większość programów DVD wymaga pewnej minimalnej rozdzielczości i głębi kolorów - zazwyczaj 800 na 600 przy 16-bitowej głębi kolorów. Jeśli oprogramowanie odmówi odtwarzania filmu DVD, przejdź do Panelu sterowania -> Ekran -> Ustawienia, zwiększ liczbę kolorów i spróbuj ponownie.

8 Moja gra nie chce się uruchomić.

Pierwszą rzeczą jaką należy zrobić, to sprawdzić wymagania sprzętowe na pudełku - czy komputer ma wystarczającą moc? Jeśli odpowiedź brzmi "tak", sprawdź czy używasz najświeższych sterowników graficznych i DirectX oraz sprawdź na stronie producenta gry, czy nie ma jakichś poprawek błędów.

9 Po kilku minutach gra zatrzymuje się.
Ponownie, jest to zazwyczaj spowodowane nieodpowiednim systemem lub problemem ze sterownikiem graficznym. Sprawdź stronę producenta karty graficznej.

10 W moją grę praktycznie nie da się grać.
Gry takie jak Quake dają możliwość wybrania rozdzielczości ekranu, ale tylko najszybsze

komputery mogą obsłużyć najwyższe rozdzielczości. Jeśli komputer lub karta graficzna nie ma wystarczającej mocy, gra będzie działać wolno i skokowo - przejdź do ustawień ekranu w grze i zmniejsz rozdzielczość ekranu.

Ciągle nie naprawione?

Jeśli potrzebujesz pomocy technicznej dla programów, powinieneś zadzwonić do producenta tylko wtedy, gdy kupiłeś od niego oprogramowanie - jeśli dostałeś je razem z komputerem, powinieneś skontaktować się z ludźmi, od których kupiłeś komputer. Najpierw sprawdź stronę WWW producenta - ponieważ oprogramowanie jest regularnie uaktualniane - aby usunąć błędy, oraz sprawdź sekcję najczęściej zadawanych pytań (FAQ) - może zawierać rozwiązanie Twojego problemu.



Wiele problemów z grami spowodowanych jest przez sterowniki karty graficznej. Sprawdź, czy są one poprawnie ustawione w Panelu sterowania -> Ekran -> Ustawienia.

Co powinieneś wiedzieć?

Aby uzyskać najwięcej od pomocy technicznej, powinieneś wiedzieć, jaką wersję systemu Windows posiadasz (95, 98, 98 Wydań Drugie), znać typ używanego komputera (pamięć, dysk twardy, wszelki niespotykany sprzęt), wersję oprogramowania (znajduje się zazwyczaj w menu Pomoc -> Informacje) i sprecyzować problem. Zapisz każdy niespotykany komunikat błędów oraz to, co robiłeś, gdy wystąpił. Najprawdopodobniej będziesz również poproszony o podanie numeru seryjnego programu - jest on zazwyczaj wydrukowany na pudełku, dysku instalacyjnym lub na okładce instrukcji obsługi.

Sprzęt

Jak sprecyzować problemy z urządzeniami.

1 Moja karta graficzna nie działa.

Jeśli zainstalowałeś kartę graficzną i nie działa, wyłącz zasilanie i dwa razy sprawdź, czy jest ona poprawnie podłączona do monitora. Jeśli ciągle nie działa, spróbuj delikatnie usunąć kartę i ponownie ją włożyć, upewniając się, że jest ona poprawnie umieszczona w gnieździe.

2 Drukarka nie chce drukować.

Najpierw sprawdź rzeczy oczywiste: czy jest podłączona do komputera? Czy jest w niej papier? Jest włączona? Jeśli już to zrobiłeś, spróbuj ponownie. W Ustawienia -> Drukarki -> Właściwości upewnij się, że port ustawiony jest na LPT1. Ciągle nie masz szczęścia? Spróbuj przeinstalować sterowniki.

3 Obraz na monitorze miga!

Czy monitor nie pracuje ze zbyt wysoką rozdzielczością - na przykład 1280 na 1024 na monitorze 14"? Zmniejsz rozdzielczość ekranu, a jeśli to nie pomoże, idź do Panelu sterowania > Ekran > Ustawienia > Zauważane > Monitor i ustaw częstotliwość odświeżania na "optymalną".

4 Mysz nie chce się ruszyć.

Mysz zbiera kurz i brud z podstawki i po pewnym czasie blokuje się. Odkręć obudowę na spodzie myszy, wyciągnij kulkę i dobrze ją wyczyść - zdrap również brud z rolek.

5 Nie mogę dwukrotnie kliknąć.

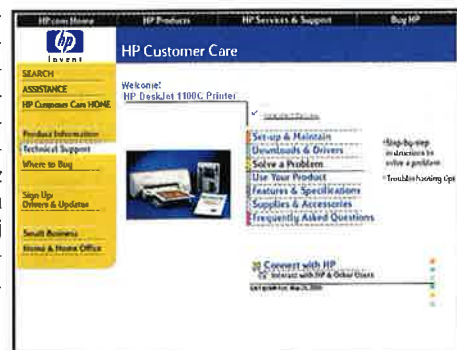
Oznacza to za zwyczaj, że prędkość dwukrotnego kliknięcia jest ustawiona na odrobinę za szybko. Przejdź do Panelu sterowania -> Mysz i znajdź opcję ustawiającą prędkość dwukrotnego kliknięcia. Użyj suwaka do zmniejszenia prędkości na taką, która Ci odpowiada.

6 Klawiatura dziwnie się zachowuje.

Jeśli po naciśnięciu przycisku ";" otrzymujesz literę "I", oznacza to, że komputer używa klawiatury starego typu. Jest to popularny problem i łatwo go naprawić - przejdź do Panelu sterowania > Klawiatura -> Właściwości i zmień układ na Polski programisty.

7 Nie mogę zmienić ustawień wyświetlania.

Może to oznaczać, że system Windows pracuje w trybie awaryjnym, lub nie zainstalowano poprawnego sterownika graficznego. Aby rozwiązać pierwszy problem, zrestartuj



Ta strona jest całkiem typowa, jak na witrynę o sprzęcie. Zawiera informacje o rozwiązywaniu problemów oraz uaktualnieniu sterowników, które można ściągnąć.



Większość producentów sprzętu udostępnia na swoich stronach wyczerpującą pomoc techniczną, łącznie z uaktualnieniami sterowników urządzeń.

Szybka terapia

Praktyczne rozwiązania dla marudnych programów

1. Sprawdź stronę WWW producenta, aby znaleźć uaktualnienia i poprawki błędów. Wiele serwisów posiada listę najczęściej zadawanych pytań (FAQ), która wyjaśnia jak naprawić najczęściej występujące problemy.
2. Nie zakładaj, że problem dotyczy programu - winny może być Windows. Aby się tego dowiedzieć, przeszukaj strony obsługi technicznej firmy Microsoft (<http://support.microsoft.com>).
3. Przeinstalowanie programu może naprawić dokuczliwe problemy. Przed przeinstalowaniem zawsze poprawnie odinstaluj program (w Panelu sterowania -> Dodaj/usuń programy).
4. Upewnij się, że komputer spełnia minimalne wymagania sprzętowe odpowiadające temu oprogramowaniu. Próba uruchomienia wymagającego programu na PC z 16MB pamięci jest przepisem na katastrofę.
5. Sprawdź, czy nie brakuje miejsca na dysku twardym, ponieważ to również może powodować problemy. Usun pliki i katalogi, których nie używasz.

system. Aby rozwiązać drugi, użyj Panelu sterowania -> Dodaj nowy sprzęt do dodania odpowiednich sterowników.

8 Kolorowa drukarka nie drukuje w kolorze.

Może to być spowodowane jedną z trzech rzeczy: w drukarce może nie być wystarczającej ilości atramentu, może być zainstalowany niewłaściwy sterownik drukarki lub sama drukarka może być ustawiona na drukowanie czarno-białe. Sprawdź ustawienia drukarki, a jeśli są w porządku, spróbuj użyć innego pojemnika z tuszem.

9 Nie mogę nagrać płyt CD na moim napędzie CD-RW.

Jeśli otrzymujesz komunikaty "buffer underrun" podczas zapisu dysków CD, to powodem tego jest zazwyczaj użycie w tym samym czasie innego programu - wiele napędów CD-RW psuje się, jeśli nie działają same.

Szybka terapia

Jeśli masz okropny sprzęt, oto jak można temu zaradzić!

1. Najpierw sprawdź rzeczy oczywiste - czy wszystkie kable są podłączone? Czy urządzenie jest podpięte i włączone?
2. Odwiedź stronę producenta i upewnij się, czy masz aktualne sterowniki.
3. Jeśli skaner lub drukarka nie działa, spróbuj użyć innego kabla - mają one skłonności do przerywania się.
4. W urządzeniach takich jak modem lub drukarka wypróbuj inny sterownik - Windows zawiera "standardowy sterownik modemu", który często działa nawet wówczas, gdy nie działa sterownik dostarczony przez producenta.
5. Spróbuj usunąć nie działające urządzenie z Panelu sterowania -> System -> Menadżer urządzeń, wyłączyć komputer, a następnie zainstalować je ponownie.

Jeśli problem pojawia się ponownie, gdy nic nie robisz, wyłącz wygaszacz ekranu i oprogramowanie antywirusowe.

10 Mój skaner jest zbyt wolny.

Jeśli zeskanowanie czegokolwiek trwa wieki, sprawdź rozdzielczość skanowania - mimo iż wiele skanerów może skanować z rozdzielczością



Jeśli sprzęt przestaje działać, spróbuj go odinstalować, zamknąć system i zainstalować winny element.



mi 9600 na 9600 i więcej, dla obrazków na ekran wystarczy jedynie 72dpi, a dla obrazków do druku 300dpi. Im niższa rozdzielczość, tym szybciej skaner będzie działał.

Ciągle nie naprawione?

Podobnie jak przy problemach programowych, pierwszym źródłem pomocy powinna być instrukcja obsługi producenta sprzętu, a zaraz potem strona WWW ze sterownikami. Większość producentów oferuje także wiele porad dotyczących ich urządzeń. Warto się do nich zastosować.

Co powinienś wiedzieć?

Jako że oprogramowanie i sprzęt są nierozdzielnie połączone, nadal będziesz musiał wiedzieć, na jakiej wersji systemu operacyjnego pracujesz (95, 98, 98 Wydanie

Drugie), znać typ komputera i dokładną listę jego komponentów. Zapisz wszelkie nietypowe komunikaty o błędach i jakie czynności wykonujesz, gdy pojawia się problem. Możesz zostać także zapytany o numery seryjne urządzeń, które można znaleźć na pudełkach lub w instrukcji.

Internet

Dziesięć najczęściej występujących internetowych rozdrażnień - złagodzonych!

1 Nie mogę zapisać moich haseł.

Hasło w Dial-Up Networking nie zostanie zapisane, dopóki nie nawiązane zostanie pierwsze połączenie. Jeśli jednak udało się ustanowić połączenie i wciąż nie można zapisać hasła, oznacza to, że trafiłeś na błąd w systemie Windows - istnieje kilka różnych napraw, w zależności od tego, jaką wersję Windows posiadasz. Znajdują się one na stronie <http://support.microsoft.com/support/kb/articles/Q137/3/61.asp>

2 Jestem wyrzucany z sieci.

Dzieje się to zazwyczaj wtedy, gdy ktoś do Ciebie dzwoni w czasie, gdy jesteś w Internecie - jeśli linia telefoniczna posiada połączenie oczekujące, wyłącz je w Panelu sterowania -> Modemy. Upewnij się również, że powodem nie jest to, że ktoś w domu podnosi w tym czasie słuchawkę!

3 Internet jest zbyt wolny.

W Panelu sterowania -> Modemy sprawdź, czy prędkość modemu ustawiona jest na 115.200. Następnie upewnij się, czy do podłączenia modemu z gniazdem nie używasz zbyt wielu kabli. Poproś również operatora usług telekomunikacyjnych o zwiększenie przepływności twojej linii telefonicznej.

4 W ogóle nie mogę się połączyć.

Jeśli modem wybiera numer, ale nic się nie dzieje, przejdź do Dial-Up Networking i upewnij się, że wybrany jest poprawny numer strefy i numer telefoniczny. Upewnij się również, że modem nie wybiera żadnych dodatkowych cyfr przed numerem.

5 Nie mogę odebrać e-maila.

Przejrzyj strony internetowego usługodawcy, a w Outlook Express przejdź do Narzędzia -> Konta -> Pošta -> Właściwości -> Serwer. Upewnij się, że wprowadziłeś poprawne nazwy serwerów POP3 i SMTP, oraz że nazwa użytkownika i hasła wprowadzone są poprawnie.

6 Mój system spowalnia, gdy jestem przez jakiś czas w sieci.

Przeglądanie sieci wymaga dużo mocy komputera, więc wyłącz wszystkie niepotrzebne programy, a potem spróbuj wyłączyć i ponownie włączyć przeglądarkę. Jeśli to nie pomoże, to pomóc powinno zrestartowanie komputera.

7 Nie mogę połączyć się z moją ulubioną stroną.

Spróbuj kilka innych stron - jeśli działają, to problem stanowi strona, z którą usiłujesz się połączyć, a nie komputer lub połączenie internetowe. Strony WWW przechowywane są na komputerach, które często oddalone są o tysiące mil i czasami się je pakuje. Spróbuj później.

Szybka terapia

Jak znieść internetowe nieprzyjemności.

1. Nie zakładaj z góry, że powodem niskiej wydajności Internetu jest Twój system - strony mogą działać wolno i nawet wielkie internetowe serwisy mogą od czasu do czasu ulec awarii.
2. Jeśli modem nie wybiera numeru, upewnij się, że jest on poprawnie podłączony i przetestuj, czy linia telefoniczna działa poprawnie.
3. Przeglądaj strony pomocy swojego usługodawcy i upewnij się, że do łączenia używasz poprawnego numeru. Niektórzy usługodawcy do różnych typów modemów używają różnych numerów dostępnych.
4. Masz problemy z połączeniem się ze stroną WWW? Spróbuj później, ponieważ serwer może być wyłączony albo strona może być zajęta.
5. Oprócz swojego normalnego, zapisz się do darmowego ISP - żaden usługodawca nie może zagwarantować 100% wydajności przez cały czas, a dobrze w razie problemów mieć zapasowy dostęp.

OPROGRAMOWANIA

ARD
SOFT

Poszukujemy odbiorców hurtownie, sklepy, księgarnie

wysokie **RABATY**
dla dealerów



CDPROJEKT

MARK SOFT

ALBION

MIRAGE

TopWare
INTERACTIVE

WAP

UK AXILON



ZIP Soft



YDP MULTIMEDIA

W SPRZEDAŻY PROGRAMY:

księgowe
magazynowe
użytki PC
gry PC
edukacja PC

02-457 Warszawa
ul. Łopuszańska 117/123
e-mail: ardsoft@onet.pl
ardsoft@ardsoft.com.pl
www.ardsoft.com.pl
tel./fax 022 863 79 56
tel./fax 022 863 22 59
tel. 0 602 63 54 74

Żargon

Internetowe nieprzyjemności.

Buffer Underrun
Komunikat, który może pojawić się podczas zapisu płyty CD-R oznaczający, że komputer nie wystąpił odpowiednio szybko danych do dysku.

CD-R
Dający się zapisać dysk kompaktowy, używany często do tworzenia muzycznych dysków CD.

Aby je zapisać, wymagany jest napęd CD-R.

DVD
Digital Versatile Disc - nowy typ dysku, który wygląda jak dysk CD, ale może przechowywać filmy i ogromne ilości danych.

Import
Importowanie, to inne określenie "przeniesienia pliku z jednego programu do innego".

ISP
Usługodawca internetowy (Internet Service Provider) - firma udostępniająca połączenia z siecią Internet.

Niebieski ekran
Legendarny komunikat błędów oznaczający, że Windows napotkał poważny błąd. Czas na restart!

Niedozwolona operacja
Komunikat błędów systemu Windows oznaczający, że coś w programie poszło źle.

Plug-in
Program umożliwiający przeglądanie określonych typów plików w Internecie. Najpopularniejszy to najprawdopodobniej Shockwave Flash (www.shockwave.com).

Sterownik urządzenia
Mały program, który mówi systemowi Windows, jak używać drukarki, skanera czy karty graficznej.

Tryb awaryjny
Tryb awaryjny uruchamia system Windows z minimalną, potrzebną do pracy, ilością sterowników.

8 Strona WWW nie chce się pokazać - pisze, że nie mam właściwego plug-ina.

Plug-iny to małe programy, które umożliwiają oglądanie animacji i innych ulepszeń. Najpopularniejsza to Flash (<http://www.macromedia.com/>), która używana jest do animacji i dźwięku. Strony WWW powinny poinformować Cię, jakiego plug-inu potrzebujesz i gdzie możesz go znaleźć.

9 Ściągnąłem plik, ale nie mogę go otworzyć.

Pliki o rozszerzeniach .ZIP, .PDF i .MP3 wymagają do ich otwarcia specjalnych programów, których możesz nie mieć w komputerze. Pliki .ZIP potrzebują programu WinZip (<http://www.winzip.com/>), pliki .PDF wymagają Adobe Acrobat Reader (<http://www.adobe.com/>), a pliki .MP3 potrzebują odtwarzacza, jakim jest WinAmp (<http://www.winamp.com/>).

10 Outlook Express łączy się z Internetem.

Domyślnie Outlook Express sprawdza po otwarciu, czy nie ma nowej poczty. Aby temu zapobiec, przejdź do Narzędzia -> Opcje i wyłącz opcję "Wyślij i odbierz wiadomości przy uruchamianiu" oraz upewnij się, że pole "Sprawdź, czy są nowe wiadomości co ... min" nie jest wybrane.

Ciągle nie naprawione?

Zanim zadzwonisz do pomocy technicznej, upewnij się, że hasła w Dial-Up Networking zostały wpisane poprawnie. W Outlook Express przejdź do Narzędzia -> Konta i upewnij się, że użyta została właściwa nazwa użytkownika i hasło. Jeśli problem dotyczy prędkości lub jakiejś strony WWW, poczekaj chwilę i spróbuj ponownie - problem może nie dotyczyć systemu, ale samej sieci Internet. Jeśli chodzi o providera, ważne jest, aby wypróbować wszystkiego zanim się zadzwoni do obsługi technicznej.

Co powinieneś wiedzieć?

Będziesz potrzebował podstawowych informacji o systemie i wersji systemu Windows, oraz kilka ważnych dodatkowych informacji. Zostaniesz poproszony o wersję przeglądarki Internet Explorer jakiej używasz (znajduje się ona w menu Pomoc -> Internet Explorer - informacje) - większość usługodawców obsługuje tylko Internet Explorera, więc jeśli masz problemy z przeglądarką taką jak Netscape, może się okazać, że musisz pomóc sobie sam. Musisz również wiedzieć, jakiego modemu używasz (na przykład US Robotics WinModem), czy jest to modem wewnętrzny czy zewnętrzny, i czy jest to modem 28.8, 33.8 czy 56K. Na koniec, potrzebować będziesz nazwy użytkownika i hasła oraz, w niektórych przypadkach, hasła bezpieczeństwa takiego jak na przykład panięskie nazwisko matki.

Horror! Horror!

Problemy techniczne nie są koszmarem jedynie dla Ciebie! Pomyśl chwilę o biednych duszach, które muszą borykać się z telefonami takimi jak te...



Jak dowodzą opowiadania z Tech Support Tales (<http://www.audicular.com/tst/>) i Tech Tales (<http://www.azstarnet.com/sean/index.html>), obsługa pomocy technicznej musi nad sobą panować niezależnie od tego, jak dziwaczne wydają się być telefony.

Co z tym faksem?

"Klient zadzwonił, aby powiedzieć, że nie może niczego przefaksować. Po 40 minutach technik odkrył, że mężczyzna próbował przefaksować kartkę papieru przykładając ją do ekranu monitora i przyciskając klawisz 'faksu'."

Morderca z wiertarką

"Klient zadzwonił, aby powiedzieć, że jego laptop nie chce się już uruchamiać. Próbowałem z nim wyjaśnić, co się stało, ale powiedział, że komputer nie chce się nawet włączyć. Przygotowując się do wyjęcia twardego dysku tak, aby włożyć go do innego laptopa, zauważyłem 16 misternie wywierconych w spodzie obudowy otworków. Zawiedział, że komputer robił się gorący, gdy trzymał go cały czas na kolanach, więc wywiercił w nim kilka otworów wentylacyjnych."

Pomocy!

"Sprzedaliście mi tę usługę, bazując na, przypuszczalnie, cudownej opcji obsługi. Cóż, wcisnąłem przycisk Pomoc trzy godziny temu, a jeszcze nikt do mnie nie zadzwonił!"

Szklenie okien

Klient: Czy przyjmujecie dzisiaj wezwania do domu?

Pracownik: Z czym ma pan problem?

Klient: Cóż, dwa okna nie działają poprawnie, a jedno jest całkiem pęknięte.

Pracownik: A jakiej wersji systemu Windows pan używa?

Klient: Wersja? Honda Accord z 1984 roku.

Brzmi prosto

Klient: Wasza karta dźwiękowa jest uszkodzona i chcę nową.

Pracownik: Co jest z nią nie tak?

Klient: Pomieszany jest balans. Lewy kanał wydobywa się z prawego głośnika, a prawy kanał z lewego. Karta jest uszkodzona i chcę nową.

Pracownik: Niech pan po prostu przesuwa lewy głośnik na prawą stronę i vice versa.

Klient: (Bełkocze i rozłącza się).

Brakujące połączenie

Klient: Chciałbym uzyskać kilka informacji z Internetu. Możecie mi pomóc?

Pracownik: Ma pan u nas konto?

Klient: Nawet nie mam komputera, chciałbym uzyskać od was nową wersję Netscape.

Pracownik: Musimy pobrać od pana opłatę w wysokości 150 złotych.

Klient: Co pan przez to rozumie? Przecież płacę za tę usługę.

Pracownik: Udostępniamy zarejestrowane wersje przeglądarki Netscape. Firma Netscape pobiera od nas opłatę, więc my musimy pobrać ją od pana.

Klient: Cóż, mój syn jest socjalistą, a ja spędziłem rok w Hiszpanii. Co wy na to?

Pracownik: (Cisza zakłopotania)

Klient: Tak myślałem. (Rozłączenie)

Oprac. Krzysztof Kruszyński



Dobra rada

Czytaj to, co jest małym drukiem!

Wiele firm oferuje pomoc techniczną tylko przez określony czas - zazwyczaj 30 lub 90 dni od pierwszego telefonu. Gdy czas się skończy, będziesz musiał zapłacić za każdy wykonany telefon lub podpisać umowę na usługę.

Internet

Jeśli chodzi o rozwiązywanie problemów, to pomocy nigdy za wiele!

Poradnik rozwiązywania problemów z Windows 98
<http://members.home.net/mjburgess52/index.htm>
Nie jest to największa kolekcja pomocy dla Windows w sieci, ale informacje są tu zlistowane duża ilością zrzutów ekranowych.

Absolute WinInfo
<http://www.barkers.org/windows/main.html>
Absolute WinInfo nie zawiera sama w sobie zbyt wielu informacji, ale na stronie znajduje się wiele odsyłaczy do stron o rozwiązywaniu problemów.

C Net help.com
<http://www.help.com/>
Help.com, mimo iż nie jest stroną dotyczącą jedynie systemu Windows, zawiera wiele rad dotyczących rozwiązywania problemów z oprogramowaniem i sprzętem.

Baza wiedzy Microsoft
<http://support.microsoft.com>
Baza wiedzy jest ogromną bazą danych, zawierającą problemy i ich rozwiązanie, która używana jest przez obsługę techniczną firmy Microsoft, a tu dostępna jest za darmo.

Kłopoty z Windows 98
<http://www.annoyances.org/win98/>
Zbiór porad, wskazówek, artykułów oraz dowcipów dotyczących wszystkiego, co związane jest z systemem Windows 98.

Windows Galore
<http://www.windowsgalore.com/>
Całkowicie odróżająca strona, ale niech jej wygląd Cię nie oszuka - Windows Galore, tak naprawdę, posiada wspaniałą i obszerną sekcję o rozwiązywaniu problemów.

Aktualizacja Windows
<http://windowsupdate.microsoft.com/>
Nie pominij czegoś, co jest oczywiście - Aktualizacja Windows firmy Microsoft jest dobrą metodą aktualizacji bezpieczeństwa i napraw błędów.



Utrzymuj system Windows w najlepszym stanie dzięki Aktualizacji Windows!

Direct X

Co w trawie piszczy

Mamy już wersję 7.0a - a wkrótce pojawi się 8.0 - i wygląda na to, że w dzisiejszych czasach ulepszanie komputera jest obowiązkiem. Ale czym właściwie jest Microsoft DirectX? Narzędzie diagnostyczne podaje, jaka wersja DirectX jest wykorzystywana i jak dzięki niej działa system. Gdybyś posiadał rów-

no konsolę do gier, jak i PC, wiedziałbyś, jaka jest największa różnica pomiędzy tymi dwoma typami systemów. Jest tylko jeden rodzaj PlayStation, jeden rodzaj Nintendo 64 i, dzięki Bogu, jeden rodzaj Dreamcast. Natomiast nazwa PC może zostać przypisana do nie mieszczącego się w głowie, ogromnego zbioru kombinacji sprzętowych.

"Komputer osobisty" jest pojęciem szerszym niż jego opis fizyczny

Praktycznie z dnia na dzień PC stało się platformą wybraną przez graczy - drogą, ale tego wartą, ponieważ jego składniki ewoluowały znacznie szybciej niż konsole do gier. Po grafice, pora na rewolucję dźwięku - kontrola położenia, Dolby stereo i dźwięk prze-

Podstawy

Wyjaśnienie żargonu

EIDE/SCSI

Oznaczenia odnoszące się do dwóch typów popularnych interfejsów pomiędzy płytą główną i dyskiem twardym. Jest między nimi mała różnica, SCSI jest odrobinę lepszy, ale EIDE jest odrobinę tańszy.

Klon IBM

W zależności od wieku, mogłeś słyszeć, lub nie, to określenie odnoszące się do pierwszych powszechnie sprzedawanych w sklepach pecetów. Po prostu wzięło się ono stąd, gdyż ich wewnętrzna architektura była kompatybilna z IBM 8086, pierwszym komputerem osobistym.

ISA/PCI/AGP

Wszystkie odnoszą się do fizycznego połączenia płyty głównej z kartami rozszerzeń. Gniazda ISA są najstarszym i najwolniejszym typem wewnętrznego połączenia i powoli wychodzą z użycia.

OpenGL

Standard uważany za lepszy od DirectX w programowaniu grafiki 3D. OpenGL jest jedyną prawdziwą alternatywą, a większość gier i kart graficznych jest kompatybilna zarówno z DirectX, jak i OpenGL. Różnica pomiędzy tymi standardami jest jednak niewielka.

Socket 7

Oryginalny procesor Pentium połączony był z płytą główną poprzez gniazdo o nazwie Socket 7. Po raz pierwszy inne firmy, takie jak AMD i Cyrix, rozpoczęły produkcję procesorów pasujących do tego samego typu złącza i przez pewien czas był on uniwersalny i wymienny.

USB

Universal Serial Bus. Jest to bez wątpienia najważniejsze nowe odkrycie w dziedzinie połączeń sprzętowych. Podczas gdy "plug and play" było proste, USB jest całkowicie idioty odporne.

Wintel

Uaktualnione określenie komputera kompatybilnego z IBM, odnoszące się do faktu, że jest on kompatybilny z systemem operacyjnym Windows i technologią procesora Intel.

"Komputer osobisty" jest pojęciem szerszym niż opis fizyczny - zamiast serca, może być na przykład procesor zaprojektowany i wyprodukowany przez firmę Intel lub AMD. Płyta główna może pochodzić od firmy Gigabyte, SI lub Titan. Karta dźwiękowa - od Creative Labs lub Outrageous, a karta graficzna od firmy Diamond, Asus, ATI itd.

Ale dlaczego powinieneś się tym przejmować? W większości, podzespoły i karty rozszerzeń PC dostosowane są do pewnych standardów. Ogólnie mówiąc, ludzie zaangażowani w ich tworzenie musieli zgodzić się co do najlepszego sposobu połączenia jednej części z inną, niezależnie od tego, kto ją zrobił, oraz zagwarantować, że PC będzie w stanie rozwijać się i szybko dostosowywać do nowych technologicznych przełomów. Wbrew tak wielu heroicznym próbom na periferiach przemysłu, większa część standardów programowych została ustanowiona przez Microsoft - stąd stary dowcip "Ilu



DirectX obsługuje dodatkowe cechy w nowych joystickach, takich jak ten Microsoft Sidewinder Dual Strike.

pracowników Microsoft potrzeba do wymiany żarówki? Żadnego - Bill Gates ustanawia ciemność nowym standardem".

Powodem, dla którego Microsoft wydał na świat DirectX, są wspomniane wcześniej konsole do gier. W okresie, w którym pojawiła się konsola PlayStation i wyrwała gry wideo z rąk dzieci i laików sprawiając, że stały się głównym, zaakceptowanym hobby dla dorosłych, firmy takie jak 3Dfx i Diamond rozpoczęły produkcję układów, które tworzyłyby grafikę 3D o porównywalnej jakości na standardowym PC, będącym klonem IBM. Jedynie odrobinę lepiej.



strzeny zajęły miejsce wprawiających w zakłopotanie pisków wewnętrznego głośniczka telefonnicznego. Problemem producentów gier był jednak fakt, że program stworzony dla jednego typu systemu, nie musiał koniecznie działać na innym, a przynajmniej nie tak dobrze. Aby więc PC było naprawdę konkurencyjne jeśli chodzi o gry, wydawcy

Gdy powiedzieliśmy "ulepszony engine gry", nie oznaczało to dokładnie tego, co mieliśmy na myśli. Mimo to, wygląda świetnie dzięki Direct 3D!



ponagляли producentów sprzętu w kwestii ominięcia różnic i zaprezentowania rozwiązania spełniającego wymagania zarówno projektantów, jak i graczy.

W programowaniu 3D alternatywą dla DirectX jest OpenGL.



Narzędzie diagnostyczne podaje, jaka wersja DirectX jest wykorzystywana.

Najbardziej trwałe rozwiązanie dla pojedynczej platformy stworzyła firma Microsoft. Rozwiązanie to po niepewnym starcie stało się ogólnie akceptowane, ponieważ jest łatwiejsze, prostsze i wbudowane w Windows. DirectX, bo tak się nazywa, jest interfejsem programowania aplikacji (API), który daje programistom zestaw narzędzi służących do sterowania wszystkimi aspektami środowiska gry, włączając w to grafikę, dźwięk, urządzenia wejściowe itd. DirectX operuje na "abstrakcyjnej warstwie sprzętowej" (HAL). W praktyce oznacza to, że gra mówi warstwie DirectX systemu Windows, co należy umieścić na ekranie, a DirectX mówi sprzętowi, jak to zrobić - jest to programowa wersja zarządzania pośredniego. Mówi się, że następna wersja DirectX będzie zawierać sterowanie strumieniami danych - co również oznacza szybszą i bardziej stabilną grę przez Internet.

Aby DirectX działał, musi z nim być kompatybilny sprzęt, a to można sprawdzić na opakowaniu podczas jego zakupu. Jest to raczej problem akademicki, bo w rzeczywistości

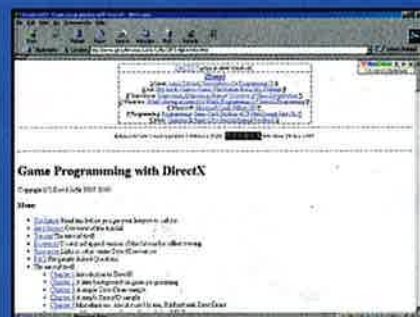
Technologie

Bezpośrednia odpowiedź

DirectX jest kombinacją Direct3D, DirectSound, DirectDraw, DirectVideo, DirectPlay i DirectInput. Otwierając Narzędzie diagnostyczne DirectX można dowiedzieć się, jaka wersja DirectX jest wykorzystywana - znajduje się ono w katalogu Program Files\DirectX\Setup. Więcej informacji znajduje się na stronie internetowej firmy Microsoft pod adresem www.microsoft.com. Bardziej szczegółowy samouczek dotyczący programowania w DirectX znajduje się pod adresem www.geocities.com/SoHo/Lofts/2018/djdirectxtut.html

stości cały dostępny w sprzedaży sprzęt jest już kompatybilny z DirectX - jeśli Twoja karta dźwiękowa lub graficzna nie była kompatybilna, gdy ją kupowałeś, to najnowsze sterowniki dla niej będą i można je ściągnąć z internetowej strony producenta. Jest tak, ponieważ byłoby handlowym samobójstwem sprzedawanie kart graficznych nie działających z najnowszymi grami.

DirectX posiada jednak swoje ograniczenia. Aby możliwe było uzyskanie najwyższej wydajności na najnowszych kartach takich jak nVidia GeForce2, sterowanie nimi może być unikalne, a wiele programistów, w szczególności dla klonów Quake'a, ciągle koduje engine'y graficzne zarówno dla OpenGL, jak i DirectX. Jednak dla użytkowników PC najważniejszą do zapamiętania rzeczą o DirectX



Strona domowa Davida Jollie jest wspaniałym źródłem zasobów dotyczących DirectX. Dać taki link, po prostu kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpici i wybierz Nowy, a potem Skróty. Wpisz adres sieciowy, a następnie kliknij przycisk Następny, a później Zakończ.



Na stronie internetowej Microsoft znaleźć można szereg wskazówek i informacji o DirectX.

jest to, że należy go uaktualniać. Bieżąca wersja DirectX to 7.0a dotaczana jest do każdej nowej gry a także do strony internetowej firmy Microsoft.

Oprac. Krzysztof Kruszyński

Force Feedback

Hit me baby ...

Praca z komputerem nie polega jedynie na oglądaniu obrazu - urządzenia wejściowe (z ang. input devices) mogą przenieść Cię w świat ruchów i wstrząsów.

Uzupełnij następujący cytat przy użyciu nie więcej niż 50 słów: Space Invaders ma się do Tomb Raidera, jak klawisze kursorów do ... Jeśli odpowiedź nie nasuwa się od razu, to widocznie nie wkroczyłeś jeszcze w oszałamiający świat zakupu urządzeń peryferyjnych.

Tak jak poziom szczegółów dotyczący komputerowej symulacji działał ewoluował od dwóch kresek poruszających się w górę i w dół ekranu, i odbijających pomiędzy sobą kwadratową "piłkę", tak ewoluował również projekt i obsługa ważnej, drugiej części równania - sposobu, w jaki mówisz, jak poru-

zać się mają obiekty na ekranie. Tak jak nowoczesna grafika 3D umożliwiła bardzo realistyczne modelowanie rzeczywistych wyścigów samochodowych, samolotów, czołgów, a nawet grających w tenisa, tak skromne analogowe, wiosółko używane do sterowania pierwszymi konsolami gier, zmieniło swój wygląd i działanie w ciągu dziesięcioleci.

Jeśli realizm jest ostatecznym celem tego, co dzieje się na ekranie, to wstrzymaniu niedowierzania towarzyszy zwiększający się szereg dostępnych, wyspecjalizowanych kontrolerów. Jeśli nawet tylko częściowo myślisz poważnie o grach na PC, powinieneś pomyśleć o Force Feedback, bo jest ono teraz możliwe do przyjęcia, godne zachodu i dzięki USB łatwe do podłączenia.



Drążki Force Feedback wymagają zazwyczaj oddzielnego źródła zasilania, a jedyną wadą Microsoft Sidewinder jest fakt, że jest on hałaśliwy, jak wzdęty byk w wiatrak.

Jeśli myślisz poważnie o grach na PC, powinieneś pomyśleć o Force Feedback

Oddanie kopnięcia

Force Feedback jest ogólnym pojęciem używanym do określenia szeregu sztuczek stosowanych przez producentów urządzeń peryferyjnych, wprowadzających zależność pomiędzy tym jak w dłoniach zachowuje się gamepad, kierownica czy mysz, a działaniem, jakie przedstawiane jest na ekranie.

Sprzęt

Najlepsze i najgorsze

Najlepszym używanym przez nas urządzeniem jest bez wątpienia mysz Force Feedback Logitech Wingman, ale w sklepach ilość tego typu urządzeń rośnie. Jeśli chodzi o kierownice, to nie możemy winić Guillemot Ferrari Wheel, podczas gdy Microsoft Sidewinder i Gravis Xtermis na równi sięgają po główną nagrodę w konkurencji joysticków i gamepadów. Aby kupić dobry sprzęt, trzeba się liczyć z wydatkami na pozio-



mie 500 zł. We wczesnych dniach Force Feedback, producenci przeszli jednak siebie w oczekiwaniach dotyczących tego co ta technologia może osiągnąć. Absurdem, jeśli chodzi o działanie, rezultat końcowy i cenę, były kurtki a nawet krzesła Force Feedback.

Mysz Logitech jest jak na razie najlepszym wykorzystaniem Force Feedback, jakie widzieliśmy.

Uzyskuje się to przez pomysłów wymieszanie cewek, silniczków i innych elementów, połączonych ze zrecie napisanym oprogramowaniem sprawiającym, że to wszystko działa. Jak się to uzyskuje? Cóż, jeśli kiedykolwiek zatrzymałeś wzrok na wtyczce gamepada czy kierownicy, oraz na gnieździe - znajdującym się zazwyczaj na karcie dźwiękowej - do którego się ją wkłada, mogłeś również zastanowić się, dlaczego tak wiele bólów potrzeba do przesłania tak małej ilości danych. Lewo, prawo, góra, dół, przyspieszenie, hamulec - nie jest to technologia rakietowa, nawet jeśli jesteś fanem kosmicznych bitew. Prosta odpowiedź jest taka, że nie są one potrzebne, a od wielu lat tylko około połowa z nich była używana do przesyłania danych w jednym kierunku. Oznacza to, że jest jeszcze dużo przestrzeni dla współczesnych projektantów na wysłanie danych w drugą stronę, nawet bez użycia wspomnianego interfejsu USB.



Przyszłość sprzętu zwirotnego. Terapia zapachowa jako najlepsza, na stronie www.digiscents.com

samolot zaczyna nurkować. Największym problemem przy tego rodzaju urządzeniach jest długowieczność - znajduje się tam dużo delikatnego sprzętu

biorącego udział w osiągnięciu realizmu, a wysiłek, jaki dzięki temu wkłada gracz, skraca czas życia poniżej czasu standardowego urządzenia.

Żeby na tyle wzmocnić urządzenie Force Feedback - by zniosło maltretowanie

powodowane pragnieniem bycia Colinem McRae - wymaga użycia drogich materiałów, czyli kosztów, które zawsze odbijają się na kupującym.

Zainteresowanie

Ponieważ sterowanie Force Feedback (FF) zawarte jest teraz w protokołach Microsoft DirectX, są one w znacznym stopniu

ustandaryzowane i łatwo można sprawić że gry i sprzęt będą ze sobą kompatybilne, co stanowiło problem w pierwszych urządzeniach FF. Jest oczywiście, że początki technologii FF nie pochodzą z przemysłu gier - piloci trenujący na symulatorach i tym podobne - ale główny nurt rozwoju na PC napędzany był przez graczy szukających mocniejszych przeżyć. Interesujący jest jednak fakt, że coraz większa ilość urządzeń wykorzystuje Force Feedback do innych celów - na przykład wrażliwa mysz, która reaguje na przejeżdżanie ponad skrótem idealna jest dla ludzi z osłabionym wzrokiem, lub profesjonalnych operatorów potrzebujących trochę większej precyzji. Bardziej praktyczne codzienne zastosowanie to na przykład mysz, która podczas surfowania po sieci powiadamia o odsyłaczach i paskach przewijania małym podskokiem.

Gdy się nad tym zastanowić, Force Feedback ma w końcu słabe punkty i nie należy uważać że kierownica z Force Feedback uprawnia do kierowania prawdziwą Formułą 1. Użyte rozsądnie może jednak umożliwić spojrzenie na grę z nowej perspektywy. W miarę jak grafika będzie się polepszać i jej jakość powszechnie będzie wysoka, pewnego dnia głównym kryterium porównywania gier może być nawet Force Feedback.

Oprac. Krzysztof Kruszyński



Wpadnij w ramiona panny Lara Croft!

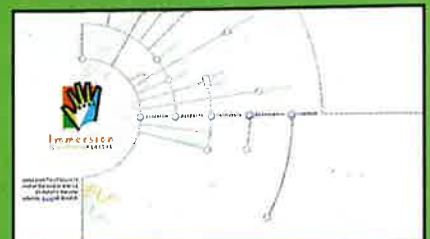
Technologie

Poczuj przyszłość!

Za wyjątkiem firmy Microsoft, która używa swoich własnych, zastrzeżonych technologii do stworzenia efektu, większość urządzeń Force Feedback powstawała w oparciu o pracę firmy o nazwie Immersion. Jej kolejna innowacja nazywa się TouchSense i ma na celu wywołanie tej technologii poza świat gier, a nawet PC. BMW podpisało właśnie umowę, która pokaże, że do stworzenia ujednoliconego systemu sterowania dla kierowców wykorzystuje TouchSense. Odsunie on w kąt zaśmiecone i odległe tablice rozdzielcze i pozostawi więcej czasu na bezpieczne koncentrowanie się na drodze.

Ale Immersion może wkrótce w dziedzinie doznań czuciowych zostać wyparte przez inną amerykańską firmę o nazwie Digiscents, która planuje wprowadzenie zapachu do świata gier i surfowania po Internecie. Mieszając zapachy tworzone przez fiołki w PC, technologia ta umożliwi osiągnięcie naprawdę atmosferycznego obrazu środowisk gier, produktów zakupionych poprzez sieć, a nawet filmów DVD. Jeśli wygląda to na naciągane, to wiedz, że Eidos próbuje zastosować tę technologię w nowej grze z serii Tomb Raider (Zapach Lary

Croft? Interesujące...), a RealNetworks, producent RealPlayera, podpisał już umowę i umieści ją w oprogramowaniu odtwarzacza.



Dowiedz się więcej o Immersion na stronie www.immersion.com

Sprzęt

Inny aspekt Force Feedback jest o wiele trudniejszy do osiągnięcia i odnosi się w szczególności do kierownic, ale również obecny jest w joystickach. Przy użyciu silniczków elektrycznych i zmiennego napięcia w częściach urządzeń, rzeczy przesuwają się ciężiej niż w rzeczywistym świecie. Tak więc, kierownicą gorzej kieruje się przy wyższych prędkościach, a joystick stawia opór, gdy

Sztuczna Inteligencja

Poradnik Kosmicznego Małpizona

Gry stają się coraz sprytniejsze, ale wszystko wciąż za mało - nawet kosmiczne pchły Małpizona mogłyby im pogonić kota. Adapttywne AI jest następnym dużym krokiem i sprawi, że komputer dostosuje się, jeżeli gracz okaże się od niego mądrzejszy.



Żdecydowana znaleźć kogoś do rozmowy na równym poziomie, Kosmiczna Małpka postanowiła stworzyć sobie inteligentnego kolecę za pomocą Zestawu Młodego Chemika, starego budzika i slerły żółtego sera.

W latach sześćdziesiątych naukowcy od sztucznej inteligencji przewidywali, że w krótkim czasie komputery będą hodowały ludzi jak zwierzątka (Matrix - rządzi!). Pomimo tego optymistycznego, poniekąd, wariantu prezentowanego przez inżynierów z MIT, najlepszym, co sztuczna inteligencja (AI - artificial intelligence) wyprodukowała, jest pulpitowy program Catz. Ludzki poziom mądrości jest nadal "o kilka dekad stąd".

Gry komputerowe są najlepszą ilustracją drogi, którą AI przebyła w ciągu ostatnich 20 lat - lub też nie przebyła. W porównaniu z animacjami gry Manic Miner, dzisiejsze potwory na ekranach są geniuszami rodem z Mensy. Jednak byle człowiek jest w stanie w ciągu kilku minut rozszyfrować sposób działania botów z Quake-a 3 i rozwalić je w drobny mak. Komputery wygrywają poprzez zarządzanie wieloma jednostkami jednocześnie, wymierzając ruchy do perfekcji albo przewidując posunięcia na sto kroków do przodu, jak szachowy program firmy IBM Deep Blue, jednak zdecydowanie nie są tak inteligentne jak ich ludzcy przeciwnicy. Jeśli w ogóle są inteligentne.

Podstawowym zadaniem AI w grze jest reakcja na posunięcia gracza. Niektóre symulatory walki pamiętają najczęściej używane ciosy i starają się przed nimi bronić.

Dyskusja o AI utknęła w martwym punkcie. Jedni mówią, że komputery wcale nie są rozumne - że wykonywanie milionów operacji na sekundę odpowiada czytaniu encyklopedii,

gdym ktokolwiek zada pytanie. Inni twierdzą, że właśnie to jest przecież istotą działania ludzkiego mózgu. Nie dawniej niż w latach pięćdziesiątych, brytyjski profesor o nazwisku Turing zaproponował test mający rozstrzygnąć ten spór. Jeżeli człowiek może zostać oszukany, że AI jest osobą, to należy uznać maszynę za inteligentną.

Nie grając pełną talią

Skoro sztuczna inteligencja jest taka kiepska, to czemu pojawia się w grach? Cóż, do czasu błogosławionych pojedynków przez sieć nie mieliśmy wyboru. Gry polegają w całości na AI. Jeszcze do niedawna, inteligencja gry była jedynym problemem programistów poza grafiką. Weźmy na przykład takie klasyki jak Command and Conquer. Oczywiście przeciwnik potrzebuje pewnej dozy myślenia, żeby powstrzymać gracza od wejścia do jego bazy. W starych grach albo była ustawiona stała linia obrony, albo wrogowie atakowali ustalonymi schematami. W przeciwieństwie do tego, AI potrafi na bieżąco oceniać sytuację i odpowiadać na aktualne zagrożenia - tak jak robi to człowiek.

AI musi wiedzieć o mocnych i słabych stronach swoich oddziałów, rzeźbie terenu i celach strategicznych, które należy osiągnąć. Od strony taktycznej musi umieć stworzyć grupy ataku i obrony. Komputerowy mózg kontroluje także oddziały gracza. Kiedy wysyłasz grupę żołnierzy z punktu A do B, masz cichą nadzieję, że nie utkną na pierwszej rzece, którą napotkają. Każdy, kto grał w C&C wie, jak daleko od spełnienia założeń są mechanizmy AI. Nawet jeżeli jednostka obejdzie rzekę, natychmiast zginie na polu minowym. Dlatego, że komputer nie potrafi opanować tych trywialnych zadań, nie dziwota, że nadal jest marną namiastką Napoleona.

Program myślącego człowieka

Sztuczna inteligencja w większości dzisiejszych gier wykorzystuje techniki opracowane wiele lat temu. Automaty stanów skończonych są podstawową częścią każdej strategii. Modelują one grę jako jedną, wielką maszynę. Pociągnij za jeden z lewarków (dajmy na to, poprzez strzelenie we wroga) a automat zmieni swój stan, prawdopodobnie prowadząc do wyniku (wróg ginie). Automaty stanów rozmytych pozwalają na nieco lepsze rozwiązanie za pomocą logiki rozmytej. Programiści piszą systemy ekspertowe, dające AI prostą wiedzę w postaci małych klocków. Reguły mówiące "strzelaj do pobliskich wrogów" mogą być łączone z regułami "choć dookoła budynku", aby stworzyć strażnika. Tworzy to regułę wyższego poziomu, mówiącą, że budynek ma być strzeżony. Tego typu adaptywne AI może w teorii modyfikować swój własny zestaw reguł wykorzystując zdobyte doświadczenie, jednak w praktyce zostało wprowadzone w zaledwie kilku grach.

Tego typu techniki rozwijane w środowiskach akademickich dały początek

Internet

Mądre strony

www.creaturelabs.com
Dom stworzeń Creatures. Firma chce rozpocząć pracę nad symulatorem łwa morskiego, co wydaje się być realistycznym podejściem, uwzględniając dzisiejszy poziom AI.

www.gameai.com
Doskonała strona referencyjna dla każdego, kto jest zainteresowany inteligencją w grach. Zawiera dokładne opisy AI w różnych produkcjach, a także prześledzenia ich twórców.

www.robotwisdom.com/ai
Generalny opis sztucznej inteligencji, nie tylko w odniesieniu do gier. Autor przyznaje, że dotychczasowe badania nie przyniosły niczego konkretnego.

www.louderthanabomb.com
Louder than a Bomb jest działającym oprogramowaniem AI, które programiści mogą kupić i włączyć do swoich gier. Warto rzucić okiem na tę stronę.

Wykonywanie milionów operacji na sekundę odpowiada czytaniu encyklopedii, gdy ktokolwiek zada pytanie.

tw. sieciom neuronowym. Jeszcze daleka droga do zastosowania takowych w grach, jednak szczerze mówiąc, to niewielka szkoda. AI w grach powinno raczej wyglądać inteligentnie, niż być rzeczywistie inteligentne. Will Wright, twórca SimCity i The Sims, mówi, że dawno temu spostrzegł, że ludzie postrzegają proste zachowania jako motywowane inteligencją. Powstało nawet kilka teorii psychologicznych uzasadniających ten fakt. Peter Molyneux opowiada anegdotę, dowodzącą takiej tezy. Pewna grupa naukowców skontakt-

owała się z firmą Bullfrog po zobaczeniu gry Theme Park. Spędzili oni całe lata na próbach symulacji zachowania ludzi, a tutaj programiści w krótkim czasie sprawili, że komputerowe ludki chodzą spokojnie do lunaparku. Jednak AI w tej grze był tylko sztuczką. Najlepsze mechanizmy to takie, których nie widać.

Gry sportowe

Kolejną z produkcji Molyneux jest Dungeon Keeper. Posiada on jedno z najlepszych procedur wyszukiwania drogi, gdyż gracz mógł kopać loch w zupełnie dowolny sposób. Jednak nie jest to cecha zauważona przez wielu recenzentów. Gry polegające na zabawie w Boga w stylu Dungeon Keeper, SimCity, The Sims czy Creatures są pierwszym miejscem gdzie należy szukać sztucznej inteligencji, choć można ją znaleźć także gdzie indziej. Weźmy pod uwagę symulator lotu - fizyczny opis aerodynamiki zostałby pewnie kiedyś nazwany inteligencją. Jednak obecnie sprowadza się do prostych obliczeń. Gry sportowe są kolejnym wyzwaniem. Wszyscy doskonale wiemy, kiedy Vince Carter powinien zapakować piłkę, a kiedy Shaq powinien go zablokować. Komputer musi te sytuacje przewidzieć i reagować tak jak rzeczywisti gracze.

Podobnie wyścigi potrzebują AI, jednak zazwyczaj przytłacza ją obsługa grafiki i obliczenia fizyczne. Wystarczy dokładnie się im przyjrzeć, żeby zobaczyć, że samochody przeciwników poruszają się po z góry ustalonych torach, a nie reagują na wydarzenia w grze. Najbardziej "postępowym" typem gier w tej dziedzinie są strzelaniny w pierwszej osobie. Unreal Tournament i Quake 3 Arena posiadają komputerowych graczy, którzy mają się zachowywać jak ludzie. Takie boty posiadają rzeczywistą linię wzroku i powstającą mapę poziomu a do tego statystyki opisujące ich np. agresywność. Sztuczna inteligencja w grach FPP poczyniła spore postępy, jednak programiści powoli skłaniają się do tezy, że boty powinny zacząć popełniać błędy. Sztuczna niekompetencja, można by rzec.

Umrzeć za AI

Lepszej jakości AI już nadchodzi - moc obliczeniowa komputerów zaczyna na to pozwalać. Jak na ironię, powstanie akceleratorów 3D także poprawiło sytuację. Układy takie jak nVIDIA GeForce256 zdejmują z głównego procesora jarzmo żmudnych kalkulacji 3D, pozostawiając go do innych zadań. Zazwyczaj nawet 95 procent mocy obliczeniowej CPU było potrzebne do obliczania grafiki. Skupienie się na AI pozwoli lepiej reagować na posunięcia gracza. Niektóre symulatory walki, takie jak Sega Virtua Fighter pamiętają najczęściej używane ciosy i starają się przed nimi bronić. Peter Molyneux zasugerował, że celem komputerowej AI jest to, żeby każdy gracz miał z gry uciechę, nawet jeśli nie jest zbyt rozgarnięty. Wtedy system powinien opuścić nieco poprzeczkę.

Kolejne postępy są możliwe dzięki modelowaniu, jak to było w produkcji CreatureLabs Creatures i Elvixir Republic. Pomysł polega na pozwoleniu inteligencji samej wyłonić się z dobrze zamodelowanego systemu. Zaletą takiego rozwiązania jest to, że trudniej je rozgryźć, niż w przypadku gier gdzie programista starał się przewidzieć każde możliwe posunięcie gracza. Wraz z rozprzestrzenieniem się gier multiplayer w Internecie, niektórzy twierdzą, że potrzeba powstania AI przygasa. Granie przeciwko innemu człowiekowi jest w wielu przypadkach o niebo bardziej satysfakcjonujące, jednak wątpliwe jest, aby AI nie było potrzebne, nawet jeżeli gry single player zupełnie znikną. Generalnie jest tak dobry, jak jego żołnierze, a jeżeli nie potrafią oni znaleźć drogi nawet na drugą stronę wzgórza, nie ma mowy, żeby można im było rozkazać powrót w to samo miejsce.

Żargon

Boty
Bardzo popularna swego czasu gra Doom wprowadziła rozgrywkę sieciową pomiędzy żywymi graczami. Jednak stała się ona tak interesująca, że nawet osoby bez sieci czy modemu chciały jej spróbować. Boty są rozwiązaniem tego problemu - oryginalnie skrypty powtarzające ruchy myszki gracza, jednak obecnie są integralną częścią większości gier FPP.

Logika Fuzzy
Kluczowy typ logiki, który rozpoznaje nie tylko stwierdzenia prawdziwe - fałszywe. W rzeczywistości trudno jest powiedzieć, czy jest słonecznie, czy pochmurnie - może być na przykład częściowa powłoka chmur. Logika rozmyta może przyporządkować wartość 100 procent do słonecznej pogody, a 0 procent do deszczu, a wszystkie liczby pomiędzy do typowej polskiej pogody.

Sieć neuronowa
Są to struktury naśladujące pracę mózgu. Zamiast zestawu reguł, sieć neuronowa jest samo modyfikującym się systemem, który uczy się na swoich błędach. Jednak nie napalając się - do tej pory osiągnęły poziom dżdżownicy.

Test Turinga
Klasyczny test na inteligencję. Człowiek rozmawia z innym człowiekiem i komputerem za pomocą języka pisanego. Jeżeli człowiek nie może odróżnić maszyny od swojego kolegi, AI uznawane jest za inteligentne. Jeszcze się to nie zdarzyło.

Oprac. Łukasz Nowak

Historia

Jaskółki



Little Computer People - 1985
Dawno przed The Sims, w komputerach C64 i Spectrum żyły sobie małe osóbkę, spędzając czas na oglądaniu telewizji i domaganii się jedzenia. Były mądre jak Marsjanie, ale podłożyły fundamenty pod współczesne AI.



F1GP2 - 1996
W klasyku produkcji Geoffa Crammonda inni kierowcy zdawali się mieć pamięć. Wystarczyło zjechać komuś drogę, a zaczynał traktować gracza agresywniej.



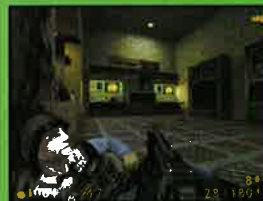
Creatures - 1996
AI większości gier opiera się na zestawie reguł narzuconych z góry przez programistę. Creatures działają inaczej. Poprzez modelowanie prostych procesów życiowych, pojawia się inteligencja. Niestety nie potrafi sobie poradzić z windą.



Galapagos - 1997
Mała pająkowata istota walcząca się po świecie tej rewolucyjnej układanki logicznej - była całkiem mądra. Reszta gry nie była.



Ultima Online - 1997
Nawet twórca - Richard Garriot nabrał się na inteligencję niektórych komputerowych postaci. Pomijając Ciebie, IQ wielu rzeczywistych graczy nie zadowoliłoby Turinga.



Half-Life - 1998
Ludzie odbrapali Half-Life na targach do czasu, aż zobaczyli grupę komandosów tworzących formację i atakujących sklep granatami. Prawdziwy kamień milowy w historii gier.



Unreal Tournament - 1999
Stworzony jako gra multiplayer Unreal Tournament sprzedał się także ze względu na jakość swoich botów. Nawet po roku są one najsprytniejszymi przeciwnikami jakich można spotkać.



Baldur's Gate - 1998
Ta gra RPG pozwala na bezpośrednią edycję skryptów AI, które są krótkimi programami decydującymi o zachowaniu się postaci. Początek trendu umożliwiającego graczowi modyfikację AI.



The Sims - 2000
To nie ludzie w tej grze posiadają inteligencję, ale przedmioty rywalizujące o ich względy. A Wy myślicie, że one Was kochają.

Nowości sprzętowe



W ofercie firmy TCH Components pojawił się właśnie pierwszy kontroler macierzyowy RAID tajwańskiego producenta Tekram. Model DC-922 jest przeznaczony dla niewielkich przedsiębiorstw do serwerów typu low-end i stacji roboczych. Za przystępną cenę (ok. 3000 zł) oferuje kompletne rozwiązania RAID, zabezpieczające przed utratą danych i znacznie poprawiające wydajność. Obsługiwane poziomy RAID to 0, 1, 5 i 10 (0/1).

Urządzenie ma postać pełnej długości karty PCI. Wyposażono je w dwa kanały Ultra2 SCSI o przepustowości 80 MB/s każdy. Można jednak do nich podłączyć maksymalnie 15 urządzeń. Procesor obsługujący obliczenia RAID - Intel i960 taktowany zegarem 100 MHz jest wspomagany przez zewnętrzną pamięć cache. Montuje się ją w postaci standardowego modułu SDRAM, który może mieć pojemność od 16 do 128 MB.

Oprogramowanie dostarczane z kontrolerem zawiera sterowniki do systemów Windows NT Server 4.0, Novell Netware 4.2 i 5.x oraz SCO Unixware 7.1. Możliwy jest także programowy upgrade firmware'u karty. Tekram DC-922 jest dobrym rozwiązaniem dla małych serwerów i za przystępną cenę oferuje pełną funkcjonalność profesjonalnego sterownika RAID.

www.tch.com.pl



WARSZAWA - 17 lipca 2000r. - Firma Creative Technology, czołowy dostawca systemów PDE (Personal Digital Entertainment - osobista rozrywka cyfrowa) poinformowała o wprowadzeniu zestawu głośnikowego PlayWorks DTT3500 Digital. Ten uniwersalny zestaw głośnikowy - dostępny od września 2000 r. - jest doskonałym rozwiązaniem dla klientów poszukujących wysokiej jakości brzmienia dźwięku dla urządzeń domowej rozrywki: do oglądania filmów DVD, gier konsolowych i komputerowych, a także do słuchania muzyki. PlayWorks DTT3500 potrafi odtwarzać prawdziwy dźwięk Dolby Digital, format dźwięku przestrzennego używany w filmach DVD, tworząc całkowicie absorbujące środowisko akustyczne - a dobry dźwięk naprawdę potrafi zupełnie zmienić film! Ale to nie wszystko, głośniki Creative PlayWorks DTT3500 są doskonałe dla tych, którzy chcą w pełni wykorzystać możliwości PlayStation(r)2 zarówno przy odtwarzaniu gier i filmów DVD, jak i w grach PC z dźwiękiem przestrzennym i wsparciem EAX.

W przeciwieństwie do innych zestawów kina domowego dostępnych na rynku, które wymagają kupienia drogiego dekodera/wzmocniacza AC-3 i zestawu wielu głośników, zestaw PlayWorks DTT3500 zawiera wszystko, co jest potrzebne do uzyskania dźwięku przestrzennego z różnych źródeł. W komplecie znajduje się: dekodery/wzmocniacze ze współosiowym i optycznym wejściem Dolby Digital - co spr-

AMD Athlon 1GHz

Zaczynamy liczyć od zera

Producenci procesorów toczyli ciężkie boje o to, by ich produkt jako pierwszy przekroczył magiczną barierę jednego gigaherca. W batalii, według większości fachowców, zwyciężyła firma AMD, choć była to wolniejsza wersja układu potraktowana specjalnym zestawem chłodzącym, co pozwoliło na przetaktowanie kości powyżej "magicznej" granicy.

Mike-L

Předstawimy czytelnikom CDA na najnowsze dziecko Advanced Micro Devices, a mianowicie procesor Athlon taktowany zegarem... 1GHz! Jest to układ pracujący z taką częstotliwością bez żadnego podkre-

nia. Mimo tego, radiator i wentylator, zajmujący się odprowadzaniem nadmiaru ciepła wytwarzanego przez pracujący procesor, posiada dość spore gabaryty. Procesor pracuje na płytach specjalnie zaprojektowanych do obsługi procesorów AMD, gdyż złącze Slot A, choć podobne do stosowanych w przypadku procesorów Intel, czyli Slot 1, różni się jednak wyprowadzeniami elektrycznymi. Athlon, tak jak jego poprzednicy, posiada dodatkowy zestaw instrukcji zwany 3DNow!, dzięki którym operacje tworzenia grafiki trójwymiarowej wykonywane są dużo szybciej. W tabelce przedstawiliśmy zestawienie wyników uzyskanych przez komputer zbudowany w podobny sposób - dla każdego procesora, z wyjątkiem Athlona, gdzie użyta została płyta główna AOpen AK72 wykorzystująca chipset VIA Apollo KX133. Jak można się zorientować, w przypadku procesorów Intel różnice w wydajności są niezbyt wielkie, natomiast użycie procesora AMD spowodowało dość wyraźny wzrost wydajności. Niebagatelne znaczenie w tym wypadku ma na pewno szybkość procesora oraz specjalizowane instrukcje wspomagające wykonywanie operacji na danych graficznych. W niedalekiej przyszłości postaramy się



przetestować w podobny sposób inne układy produkowane przez konkurencyjne firmy.

Jeśli potrzebujecie wysokiej wydajności, a cena zestawu komputerowego jest sprawą drugorzędną, to z czystym sumieniem polecam procesor AMD Athlon 1GHz.

AMD Athlon 1GHz	
Dane techniczne:	Dostawca:
Gniazdo: Slot A	Incom Wrocław
Częstotliwość: 1GHz	Pl. Wolności 4
Magistrala: 100MHz*2	50-071 Wrocław
Mnożnik: x5	tel. (0 71) 35-88-000
Plusy	Internet:
• wysoka wydajność	www.incom.com.pl
• pierwszy w wyścigu o 1GHz	www.amd.pl
Minusy	System testowy
• cena	AOpen AK72, Asus 3800, 128MB RAM (PC100), Windows 98 SE
	Cena:
	4680 zł

Test	Kategoria	Jednostka	AMD Athlon 1GHz 5*200MHz	Intel Celeron 400 6*600MHz	Intel Pentium III 550 5*5*100MHz	Intel Pentium III 700 5*5*100MHz	Intel Pentium III 733 5*5*133MHz
GL Quake	640x480 800x600 1024x768	fps	167,70	104,20	127,00	118,60	127,20
		fps	117,40	79,50	89,80	85,20	89,00
		fps	77,60	53,90	59,00	56,70	59,30
Quake II OpenGL	800x600 1024x768	fps	126,70	66,40	81,50	75,10	80,90
		fps	85,70	50,10	56,30	53,30	55,90
Quake II Software	640x480 800x600	fps	56,30	20,70	32,50	35,90	35,10
		fps	42,50	15,30	24,00	26,10	25,60
Quake III Arena	Fastest Normal High Quality 1280x1024 HQ	fps	112,40	47,50	82,60	90,00	84,70
		fps	98,10	40,90	71,60	72,50	71,40
		fps	52,50	34,90	39,90	38,00	37,90
		fps	21,70	15,10	15,30	15,40	14,90
Turok 2	800x600 1024x768	fps	68,40	42,40	56,00	61,30	61,90
		fps	67,30	40,10	49,30	59,30	50,70
Incoming 32 bit	800x600 1024x768	fps	59,38	48,73	54,23	55,01	56,21
		fps	58,51	37,77	39,69	40,78	37,39
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	5870,00	3000,00	5396,00	5649,00	5741,00
Final Reality	3D 2D Overall	R Marks	4,93	4,20	4,76	4,81	5,07
		R Marks	8,19	3,86	5,55	6,23	5,14
		R Marks	5,49	3,78	5,14	5,21	5,03

Voodoo 5 5500 AGP

Oczekiwany... zbyt długo?

Wielu czytelników z rosnącą niecierpliwością śledziło losy kart z nowej serii Voodoo 5, które już, już miały się ukazać na rynku, gdy okazywało się, że dopracowywane są sterowniki, konstrukcje itp. W końcu stało się! Karta pojawiła się w sklepach. Nie jest tania, ale za to jej gabaryty są cokolwiek niemałe. Czy obietnice składane przez 3dfx zostały spełnione?

Mike-L

Po rozpakowaniu sporego pudełka oczom moim ukazała się dość okazała karta. Szczególną uwagę zwraca przede wszystkim umieszczenie dość dużych wentylatorów na dwóch pracujących jednocześnie układach VSA-100 oraz gniazdo służące do podłączenia zasilacza. Jest to konieczne, gdyż procesory pobierają taką ilość energii, której nie jest w stanie dostarczyć płyta główna poprzez port AGP. Ponieważ karta jest dość długa, zostałem zmuszony do przesunięcia dysku twardego o jedną kieszeń do góry, gdyż płytka, na której zbudowano akcelerator, dotykała praktycznie blach obudowy.

czenia

wtyczki z zasilacza. Jest to konieczne, gdyż procesory pobierają taką ilość energii, której nie jest w stanie dostarczyć płyta główna poprzez port AGP. Ponieważ karta jest dość długa, zostałem zmuszony do przesunięcia dysku twardego o jedną kieszeń do góry, gdyż płytka, na której zbudowano akcelerator, dotykała praktycznie blach obudowy.

Sterowniki instalują się bez problemu i umieszczają w opcjach konfiguracyjnych zakładki Advanced Features, Color, Info, a także Anti-Aliasing. Pozwalają one w kolejności na kontrolowanie obsługiwanych przez kartę funkcji 3D, nasycenia barw dla poszczególnych środowisk (pulpit, Direct3D, Glide/OpenGL) oraz wygładzania schodków powstających podczas wyświetlania skośnych linii. Układy karty taktowane są zegarem 166MHz, który można bez większych problemów przestawić na wartość 180MHz co przyspiesza trochę jej pracę, a standardowe wentylatory radzą sobie z odprowadzaniem nadmiaru ciepła wytwarzanego przez nadaktowane układy. Kartę potraktowaliśmy zesta-

wem standardowych testów czyli aplikacjami i grami pracującymi w środowisku 3D, wyniki możecie zobaczyć w tabelce obok. W większości przypadków nie można wydać pozytywnej opinii o mocy tak intensywnie reklamowanej karty. Niestety, wyniki testów są zazwyczaj gorsze niż w przypadku kart z układami GeForce2, a ceny wiele się nie różnią.



Obydwa procesory Voodoo pracują w trybie SLI, lecz nie tak jak poprzednie wersje kart, które renderowały co drugą linię, ale zajmują się obrazowaniem regionów składających się z kilkudziesięciu linii obrazu na raz.

Kartę Voodoo 5 5500 mógłbym z czystym sumieniem polecić w zasadzie jedynie zadowolonym fanom firmy 3dfx, którzy posiadają dość sporo gotówki i daliby się pokroić za kolejne produkty sygnowane logo swojego ulubionego producenta.

Voodoo 5 5500 AGP

Dane techniczne:

Procesor: 2x VSA-100 (3dfx)
Magistrala: AGP 2x
Pamięć: 64MB SDRAM
Dodatkowe: brak

Plusy

- sporo pamięci
- zamontowane firmowe wentylatory

Minusy

- niezbyt szybkie 3D
- nieco zbyt duża

Dostarczyć:

Tornado 2000 S.A.
ul. Kierbedzia 4 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 851-24-01
fax (0-22) 841-00-56

Zestaw testowy:

Abit BE6-II v1.2, 128MB (PC133), IP III
500, sterowniki 4.12.01.0543

Internet:

www.tornado.com.pl
www.3dfx.com

Cena:

1650 zł

Test	Kategoria	Jednostka	3dfx Voodoo 5 5500 64 MB SDRAM	Leadtek WinFast GeForce 256 32 MB DGR	Asus 6800 GeForce 256 32 MB DGR	Diamond Viper II 53 Savage 2000 32 MB	Voodoo 5 5500 16 MB
GL Quake	640x480	fps	193,60	311,80	247,80	94,90	116,10
	800x600	fps	238,60	245,40	177,30	71,20	80,30
	1024x768	fps	x1	160,70	115,40	46,80	53,40
Quake II	800x600	fps	121,30	158,00	140,70	102,00	76,00
	1024x768	fps	87,70	157,30	123,20	90,30	73,00
	Fastest HQ 800X600 HQ 1024X768	fps	70,70	96,00	76,70	72,30	x
Quake III Arena	Fastest HQ 800X600 HQ 1024X768	fps	58,70	81,20	66,50	58,30	x
		fps	53,60	71,60	57,50	47,20	x
		fps					
Turok 2	800x600	fps	65,30	59,10	47,50	x	44,70
	1024x768	fps	63,20	58,50	46,80	x	43,90
		fps					
Incoming 16 bit	800x600	fps	x2	120,64	78,51	59,07	75,10
	1024x768	fps	115,34	123,91	78,68	30,92	74,68
		fps					
Incoming 32 bit	800x600	fps	x2	119,52	76,43	54,33	x
	1024x768	fps	116,59	123,70	75,39	30,02	x
		fps					
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	4024,00	4969,00	4518,00	4642,00	2972,00
	Default Benchmark	3DMarks	2808,00	4366,00	3573,00	2060,00	x
		3DMarks					
Final Reality	3D	R Marks	4,31	5,62	4,95	4,18	x
	2D	R Marks	4,80	4,65	5,08	5,11	x
	Overall	R Marks	4,82	5,24	4,77	4,21	4,03

x1 - test nie uruchomił się

x2 - problemy z trybem SLI procesorów

Nowości sprzętowe

wia, że jest on doskonałym dodatkiem do wprowadzanej wkrótce konsoli PlayStation(r)2 - oraz cyfrowe złącza do kart Sound Blaster Live! wraz z czterokanałowym wyjściem analogowym. Zestaw PlayWorks DTT3500 zawiera sześć głośników: cztery głośniki satelitarne zapewniające przestrzenne brzmienie dźwięku, jeden głośnik centralny używany do odtwarzania głosów i dialogów oraz mocny subwoofer zapewniający optymalne odtwarzanie dźwięków o niskich częstotliwościach, takich jak wybuchy. Łączna moc skuteczna zestawu wynosi 80 W. Uzupełnieniem zestawu PlayWorks DTT3500 jest pilot zdalnego sterowania, wyjątkowo przydatny przy oglądaniu filmów DVD zarówno odtwarzanych przez komputer, jak i przez samodzielny odtwarzacz.

www.creative.com



TORNADO 2000 S.A. - autoryzowany dystrybutor kart graficznych firmy Leadtek w Polsce, przedstawia najnowszą kartę opartą na układzie GeForce 2 MX firmy nVidia - Leadtek Winfast GeForce 2 MX. Nowa karta i akcelerator 3D wejdzie do sprzedaży w TORNADO około drugiej połowy lipca. Sugerowana cena karty wraz z podatkiem VAT (22%) dla końcowego użytkownika wynosić będzie 790 PLN. Cena ta stanowi mniej niż połowę ceny karty z układem GeForce 2 GTS!

Najnowszą kartą graficzną firmy Leadtek jest odpowiedź dla użytkowników, którzy poszukują karty graficznej z najnowszym układem firmy nVidia GeForce 2 MX, a nie chcą wydać majątku na kartę z układem GeForce 2 GTS. Poszukując więc karty, produktu o bardzo dobrych parametrach przetwarzania danych, z dobrym wsparciem technicznym oraz bogatym oprogramowaniem. Takie możliwości oferuje firma Leadtek i jej najnowszy produkt - Leadtek Winfast GeForce 2 MX, który jest ekonomiczną wersją karty Leadtek Winfast GeForce 2 GTS. Poniżej przedstawione zostały dane nowej karty w porównaniu do układu nVidia GeForce 2 GTS.

Winfast GeForce 2 MX posiada wydajność 20 M wielokątów (GeForce 2 GTS - 25 M), 700 Megatexels / sek. (GeForce 2 GTS - 1600), RAMDAC - 300 MHz (GeForce 2 GTS - 360 MHz). Nowa karta posiada jednak wszystkie zalety i technologie swojego pierwowzoru - AGPx4, technologie T&L, kompresję tekstur S3TC i wiele innych.

Jednak jednym z najważniejszych rozwiązań zastosowanych w układzie GeForce 2 MX jest technologia podobna do tej z kart Matrox'a - dual head. Nowy układ firmy nVidia pozwala na niezależną obsługę dwóch ekranów jednocześnie. Dual head daje na przykład możliwość pracy na komputerze (monitor 1) i wyświetlania filmu DVD (monitor 2).

Leadtek Winfast GeForce 2 MX posiada pełną akcelerację MPEG II, a więc może płynnie odtwarzać filmy DVD oraz inne aplikacje multimedialne. Leadtek Winfast GeForce 2 stan

Wrzesień miesiącem magazynu

Igrzyska providerów

Kto pierwszy, ten lepszy - Sport w Internecie

e-Religia

Internetowa dżungla

Zmierzch dot.comów

CAMERA ZOOM LENS EF 28-80mm 1:3.5-5.6

Igrzyska providerów
Już tylko dni dzielą nas od rozpoczęcia Olimpiady w Sydney. Będzie to prawdopodobnie największe show tego stulecia i godne swej daty pożegnanie XX w. Czy będziemy je mogli nazwać również pierwszym globalnym widowiskiem internetowym?

Internetowa dżungla
Zasznurowujcie buty, strzepnijcie z ramion odrażające robaki i naostrzcie swoje maczety - będziemy przedzierać się przez prawdziwą dżungłę! Artykuł nie proponuje jednak umieszczenia na stronie banera reklamującego wycieczkę na Safari, lecz porusza problem właściwego układu stron i prezentacji informacji w e-biznesie.

e-Religia
Wyszukiwarka AltaVista znajduje około 15 tysięcy stron z wyrazem kościół. Dużym zaskoczeniem jest jednak, że pod adresem, nie zawierającym polskich znaków diakrytycznych, można znaleźć się między innymi na chacie o seksie.

Kto pierwszy, ten lepszy - Sport w Internecie
Sport cieszy się olbrzymią popularnością i przyciąga olbrzymie rzesze kibiców na stadiony, przed ekrany telewizorów i monitory komputerów. Maksymę starożytnych "chleba i igrzysk" docenili operatorzy Internetu w Europie. Po wielkie pieniądze wyruszyła m.in. brytyjska telewizja BSkyB. Polski biznes na razie nie zasypał nas informacjami o tworzeniu sportowych portali, co nie znaczy, że w polskiej sieci nie ma informacji związanych ze sportową rywalizacją.

Zmierzch dot.comów
Firmy internetowe prawdopodobnie będą mogły wkrótce wybierać sobie nazwy domen instynktownie kojarzące się z rodzajem prowadzonej działalności. Czy pomoże im to przetrwać na coraz trudniejszym, sieciowym rynku? Jeśli tak, to czy wówczas nadal nazywane będą "dot.comami"?

www.netmag.com.pl



MAGAZYN UŻYTKOWNIKÓW INTERNETU
www.netmag.com.pl

Nr 6 (06)
Cena 14,99zł
Wrzesień 2000
ISSN: 1509-7269
INDEX: 356670

net[®]

Dzieci na stronach WWW

Strony personalizowane

Internetowa televizja

Odpowiadamy na najważniejsze aspekty prawa autorskiego w sieci

na
CD

wersji
mów

Nowości sprzętowe

standardowo sprzedawany będzie z oprogramowaniem WinFastDVD do odtwarzania filmów DVD.

Funkcja dual head daje zupełnie nowe możliwości w dziedzinie prezentacji oraz zastosowań komputera do celów multimedialnych. Niezależne wyświetlanie dwóch obrazów z jednej karty otwiera zupełnie nowe możliwości zastosowania kart z układami nVidia GeForce 2 MX (CAD/CAM/CAE - prezentowanie gotowego projektu i jego jednoczesna obróbka, prezentacje multimedialne, tworzenie grafiki i bezpośrednia jej prezentacja, odtwarzanie filmów DVD, prezentowanie wyników i prezentacji przy jednoczesnym zmienianiu danych).

www.tornado.com.pl



W pierwszej połowie lipca br. TCH COMPONENTS, dystrybutor produktów firmy Intel, wprowadza do sprzedaży najnowszy procesor z rodziny Intel Pentium III w obudowie FCP-GA.

Procesor Intel Pentium III 933 MHz z FSB 133 MHz wyprodukowany jest w technologii 0,18 mikrona i posiada 256 kB cache drugiego poziomu działający z pełną częstotliwością pracy procesora.

Cena procesora w zestawie iBP dla końcowego odbiorcy wynosi równowartość 896 USD netto. Procesory Intel w zestawach iBP posiadają 3-letnią gwarancję.

www.tch.com.pl

Do oferty poznańskiej Cadeny Systems wprowadzono nowe, profesjonalne aparaty cyfrowe firmy Kodak, modele DC 4800 i 5000. Produkty wyposażone są w matryce CCD (od-



powiednio) o wielkości 3,3 mln oraz 2,16 mln punktów, co pozwala im wykonywać zdjęcia o maksymalnej rozdzielczości 2160x1440 i (odpowiednio) 1760x1168 pikseli. W obydwu przypadkach zdjęcia zapisywane są bezpośrednio na karty standardu Compact Flash. Obydwa modele wyposażone są w sześciokrotny zoom (DC4800 - 2x optyczny + 3x cyfrowy; DC5000 - 3x optyczny + 2x cyfrowy). Ciekawą cechą modelu DC5000 jest jego odporność na warunki pogodowe, co pozwala wykonywać zdjęcia np. podczas deszczu, bu-

Logitech QuickCam PRO

Prawdziwe ok(n)o internetowe

Czytaliście już na stronach działu sprzętowego CD-Action o niejednej kamerze internetowej. O tym, że producenci pracując nad obniżeniem ceny tychże, chcą zwiększyć ilość użytkowników. Takie też urządzenia znajdują się w ofercie firmy Logitech. Tym razem jednak pojawiła się konstrukcja przeznaczona dla węższego grona odbiorców.

Maciej Lewczuk

Logitech QuickCam Pro jest zestawem, który można z powodzeniem nazwać narzędziem do zastosowań półprofesjonalnych. W dalszej części artykułu spróbuję przekonać Was, że nie są to czcze słowa.

Podstawowym elementem jest oczywiście sama kamera, umieszczona w bardzo dobrze zaprojektowanej podstawie, której duża powierzchnia sprawia, że urządzenie stabilnie może stać tak na monitorze jak i na półce, czy innym miejscu. Kulista, przypominająca gałkę oczną kamera może zostać wymontowana w prosty sposób z podstawki i umieszczona na statywie, gdyż w dolnej części znajduje się gniazdo ze specjalną nakrętką kompatybilną ze śrubami na stojakach. Przewód łączący urządzenie z komputerem poprzez złącze USB jest przymocowany na stałe, lecz posiada inne bardzo przydatne zalety. Przede wszystkim jest bardzo długi, ma prawie trzy metry i jest dość giętki, co pozwala na swobodne operowanie urządzeniem w całkiem sporej odległości od komputera. Logitech QuickCam PRO nie posiada wbudowanego mikrofonu, gdyż w przypadku ustawienia kamery dalej od operatora kłopotliwe jest mówienie w jej kierunku. Rozwiązaniem tego problemu ma być dołączony mikrofon firmy Labtec, charakteryzujący się dość dobrymi parametrami oraz sposobem mocowania. Nie posiada on podstawki ani wieszaka, lecz jest wyposażony w zestaw nagłowny, podobny do stosowanego przez telefonistki.

Na dołączonym kompakcie, oprócz sterowników, znajdziemy całkiem sporo przydatnych aplikacji. Podstawowym programem, będącym na standardowym wyposażeniu wszystkich niemal kamer internetowych jest Microsoft NetMeeting, pozwalający na prowadzenie video konferencji poprzez sieć ogólnosiatową. Jednak głównym narzędziem przeznaczonym do współpracy z zestawem Logitecha jest QuickCam Software 5.0. Oprócz możliwości przechwytywania pojedynczych klatek obrazu oraz sekwencji filmowych otrzymujemy dość sporo dodatkowych możliwości obróbki i zarządzania materiałami graficznymi. Tworzenie załączników do poczty elektronicznej, wykonywanie

albumów prezentowanych na witrynach internetowych, używanie kamery jako urządzenia przesyłającego bez przerwy lub w określonych interwałach czasowych obrazu na stronę dostępną dla internautów (Live Camera) posiada także funkcję elektronicznego strażnika. Dzięki tej ostatniej opcji kamera może sprawdzać w tle kto pracuje przy komputerze podczas nieobecności użytkownika oraz w pewien sposób pilnować... dziecka, a jest to możliwe, gdyż oprogramowanie wykona zdjęcie lub uruchomi alarm jeśli tylko wykryje jakikolwiek ruch przed obiektywem.

Ciekawymi opcjami wpływającymi na jakość przechwytywanego obrazu są między innymi możliwość uruchomienia korekcji zniekształceń powodowanych przez krzywiznę soczewki oraz automatyczne korygowanie ekspozycji oraz balansu bieli. Nie można również pominąć funkcji pozwalającej na pracę przy słabym oświetleniu. CrestaCards

Video Greetings jest programem służącym do tworzenia elektronicznych pocztówek zawierających animację, na przykład życzenia i przesyłanie jej do adresata posiadającego konto

poczty elektronicznej. Reality Fusion Variety-Pack jest zesta-

wem czterech gier-
wygaszaczy ekranu, w

których bierzemy udział poprzez wykonywanie określonych akcji przed kamerą. Do wyboru mamy przebijanie baniek mydlanych, odbijanie piłki, pojedynki bokserski z kłaunem oraz namiastkę koszykówki. Dodatkowo na osobnych krążkach znajdują się aplikacje MGI VideoWave II SE Plus, pozwalające na obróbkę plików wideo czyli cięcie i monta-

ż oraz dodawanie transformacji i napisów, a także program MGI PhotoSuite II SE, dający użytkownikowi możliwość przechwytywania obrazu, jego opracowania za pomocą dostępnych filtrów i funkcji, a następnie zapisać na dysku, przesłać poprzez pocztę elektroniczną lub wygenerować kod strony WWW.

Duża ilość świetnego oprogramowania, doskonała jakość obrazu przechwytywanego przez kamerę oraz dodatkowy mikrofon stawiają zestaw Logitech QuickCam PRO wysoko ponad popularnymi kamerami dostępnymi w sklepach. Jedy-
nym kryterium warunkującym możliwość zakupu urządzenia pozostaje, dość wysoka, jak dla zwykłego użytkownika, cena.

□



Logitech QuickCam PRO	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Rozdzielczość: do 640x480 punkty	Tornado 2800 S.A.
Podłączenie: USB	ul. Kierbedzia 4
Długość przewodu: 3m	00-957 Warszawa
Dodatkowe: mikrofon Labtec	tel. (0-22) 851-24-01
	fax (0-22) 841-00-56
Plusy	Internet:
• bardzo wysoka jakość obrazu	www.tornado.com.pl
• dołączony mikrofon	www.logitech.com
• bogaty pakiet oprogramowania	
Minusy	Cena:
• cena	650 zł

Hitachi CM771ET

Dziewiętnastka z płaskim nosem

Monitory służą do wyświetlania obrazu generowanego przez karty graficzne. Przy zakupie nowego komputera, a także przy zmianie urządzenia na nowe, zwracamy szczególną uwagę na jego parametry użytkowe, poziom emitowanego promieniowania oraz stosunek jakości do ceny. Jest to jak najbardziej słuszne postępowanie.

Maciej Lewczuk

Hitachi jest jednym z większych producentów kineskopów stosowanych w telewizorach i monitorach komputerowych. Ostatnio głównym trendem w produkcji tych komponentów jest tworzenie lamp o całkowicie płaskiej przedniej części. Monitor Hitachi CM771ET wyposażono właśnie w taki kineskop, którego przekątna wynosi dziewiętnaście cali. Obszar, który można wykorzystać do wyświetlania obrazu, jest o cal mniejszy.

Podłączyliśmy urządzenie do karty graficznej i po kolei wybieraliśmy dostępne rozdzielczości. Wyświetlany na ekranie obraz charakteryzuje się dobrym nasyceniem barw i dość dobrą ostrością, zakłóconą jedynie w prawym dolnym rogu. Błędy konwergencji (zbieżności barw składowych) nie są zbyt wielkie, a przy pomocy dostępnych opcji można je bez problemu zmniejszyć do wartości akceptowalnych przez profesjonalnych użytkowników. Jedną z ciekawszych opcji dostępnych z poziomu menu ekranowego, a cha-

rakterystyczną dla bardzo niewielu monitorów, jest funkcja DMS. Jej zadaniem jest poprawa jasności wyświetlanego obrazu podczas oglądania animacji i filmów. Następną rzadko spotykaną funkcją jest możliwość określenia na jakiej półkuli (północna, południowa) znajduje się użytkowany monitor. Z innych opcji należy wymienić regulację ostrości w pionie i poziomie oraz proporcji pomiędzy górną a dolną częścią ekranu. Maksymalny pobór energii wynosi 98 watów a w trybie uśpienia - jedynie 3 waty.

Model CM771ET jest przeznaczony do zastosowań w biurach projektowych lub w wymagającym domu, gdyż opcje zaszerwane z poziomu menu pozwalają na dość dokładne ustawienie parametrów urządzenia. Cena także sugeruje przeznaczenie produktu dla zaawansowanej części użytkowników komputerów.



Hitachi CM771ET	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Max rozdzielczość: 1600x1280 punktów	KSK Dystrybucja S.A.
Odświeżanie poziome: 31-96 KHz	ul. 11 Listopada 11
Odświeżanie pionowe: 50-160 Hz	40-387 Katowice
Wielkość płaski: 0.22mm	tel. (0 32) 251-69-59
Obraz wyświetlany: 18 cali	fax (0 32) 759-17-13
Plusy:	Internet:
• duża ilość opcji w OSD	www.ksk.com.pl
• bardzo dobra jakość obrazu	www.hitachidisplays.com
Minusy:	Cena:
• dość wysoka cena	3600 zł

WingMan 4-Port USB HUB

Cztery zamiast jednego

Coraz większą ilość urządzeń peryferyjnych potrzebują do pracy i zabawy użytkownicy komputerów, a charakterystyczną cechą tych ostatnich jest ograniczona ilość portów i złączy. Rozwiązaniem takich problemów są karty montowane w komputerach i zapewniające kilka gniazd dodatkowo. No ale przecież mamy także ograniczoną liczbę slotów na płycie głównej.

TechNICK

Najlepszym wyjściem w takim wypadku jest użycie portów USB, które łatwo można mnożyć przez użycie tak zwanych HUBów, czyli urządzeń pozwalających na multiplikowanie złączy. Takim produktem uraczyła nas ostatnio firma Logitech. Urządzenie nazwane WingMan 4-Port USB HUB charakteryzuje się jednym gniazdem wejściowym oraz czterema wyjściowymi. Stan każdego ze złączy sygnalizowany jest przez umieszczone na górnej powierzchni HUBa diody.

Podłączanie dodatkowych urządzeń poprzez konstrukcję Logitecha nie następuje trudności, gdyż odbywa się tak jakby tego urządzenia w ogóle nie było. Oczywiście nie omieszkaliśmy wykorzystać wszystkich dostępnych gniazd i wyposażymy komputer w takie urządzenia USB jak klawiatura, mysz, kierownica, kamera internetowa oraz głośniki. Tak jak się można było spodziewać... żadnych problemów. Jednakże gdy chciałem zamienić kamerę na skaner to okazało się, że jestem zmuszony do użycia dodatkowego zasilacza, by dostarczyć energię do obsłu-

gi tychże urządzeń. Jest to konieczne, gdyż energia pobierana ze złącza

na płycie głównej jest dość ograniczona, a produkty takie jak na przykład skanery czy zewnętrzne pa-

mięci masowo zużywają jej znacznie więcej niż komputer jest w stanie dostarczyć. Oczywiście zasilacz znajduje się na wyposażeniu zestawu Logitecha. Produkt ten mogą używać także posiadacze MACów, gdyż USB jest standardem niezależnym od platformy sprzętowej. WingMan 4-Port USB HUB jest produktem przeznaczonym dla tych użytkowników, którzy potrzebują lub w przyszłości będą korzysta-
stać z wielu urządzeń peryferyjnych podłączanych poprzez USB.



WingMan 4-Port USB HUB	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Ilość portów USB: 4	Tornado 2000 S.A.
Długość przewodu: 1.6m	ul. Kierbedzia 4
Zasilanie: zasilacz 5V 2.1A	00-957 Warszawa
Plusy:	tel. (0-22) 851-24-01
• bezproblemowe działanie	fax (0 22) 841-00-56
• dołączony zasilacz	Internet:
Minusy:	www.tornado.com.pl
• brak	www.logitech.com
	Cena:
	180 zł

Nowości sprzętowe



komputerami standardu PC oraz Mac. Aparaty, podłączane do komputera przez złącze USB, wyposażone są w roczną gwarancję.

www.cadena.com.pl



Pod koniec lipca br. TCH COMPONENTS wprowadza do swojej oferty najnowszą kartę graficzną firmy Elsa.

Elsa Gladiac MX została zbudowana w oparciu o procesor nVidia GeForce (NV 11) oferującą sprzętową funkcję teksturowania i oświetlania obiektów (T&L) z wydajnością do 20 milionów trójkątów na sekundę. Maksymalne osiągi karty wyposażonej w 32 MB RAM i układ RAMDAC 350 MHz to rozdzielczość 2 048 x 1 536 punktów i 16,7 miliona kolorów przy częstotliwości odświeżania 75 Hz. Cena detaliczna netto karty wyniesie równowartość 215 USD (Retail) i 205 USD (OEM). Zestaw Retail, oprócz karty i standardowego zestawu sterowników, zawiera dodatkowo programowy dekodery DVD - ELSAmovie. Wszystkie karty graficzne Elsa posiadają 6-letnią gwarancję.

www.tch.com.pl



Warszawa, 7 lipca 2000 - TORNADO 2000 S.A. informuje o najnowszym joysticku Logitecha WingMan Force 3D.

Najnowszy joystick firmy Logitech jest rozwinięciem nowoczesnej serii joysticków WingMan. Urządzenie wyróżnia się zśród innych joysticków zastosowaniem w niewielkiej obudowie wielu zaawansowanych technologii.

Nowości sprzętowe

Logitech jako pierwszy wprowadził do swoich urządzeń technologię Force Feedback. Charakteryzuje się ona doskonałym odwzwierciedleniem wszelkich zdarzeń, które mają miejsce podczas grania na ekranie. Wszelkie zderzenia, ciosy, uderzenia odczuwane są na ręczce joysticka - wszystko to dzięki czterem niezależnym silniczkom, które naciągając w odpowiednim tempie linki wewnątrz joysticka sprawiają, że rękojeść urządzenia w określony sposób kontrolowany ruch.

Również jako pierwszy Logitech wprowadził technologię TWIST HANDLE. Dzięki niej możliwe stało się skręcanie ręczką joysticka na boki. TWIST HANDLE daje doskonałe rezultaty w symulatorach lotu (kierowanie samolotami), symulatorach kosmicznych (obrotów definiowanych) oraz wielu innych grach. Właściwie zastosowanie TWIST HANDLE zależy tylko od użytkownika. Jeśli jednak nie chcemy używać TWIST HANDLE, istnieje możliwość wyłączenia tej funkcji przy użyciu jednego przycisku. Instalacja nowego joysticka, tak jak wszystkich urządzeń firmy Logitech, jest prosta i przebiega automatycznie. WingMan-a Force 3D podłącza się do portu USB. Dzięki USB joystick można w każdej chwili podłączyć do komputera, nawet gdy ten jest włączony i działa. System Windows automatycznie rozpoznaje urządzenie i instaluje go bez potrzeby restartowania komputera.

Joystick Logitech WingMan Force 3D sprzedawany będzie z 24 miesięczną gwarancją. Sugerowana cena urządzenia dla odbiorcy końcowego to około 390 PLN netto. Przewidywana dostępność to początek września 2000.

www.tornado.com.pl

...



Minton to nazwa nowych cyfrowych aparatów fotograficznych, których dystrybutorem od niedawna jest firma Cadena Systems z Poznania. Podstawowe parametry urządzenia to:

- matryca 1.3 miliona punktów
- rozdzielczość do 1280 na 960 punktów
- 24-bitowa głębia kolorów
- automatyczny balans bieli
- migawka od 1/2 do 1/1000 sekundy
- nośnik danych to karty SmartMedia
- wbudowana lampa błyskowa
- połączenie przez port szeregowy

Cena nie przekracza 1000 zł.

www.cadena.com.pl

...

Korporacja Apple zapowiedziała produkcję nowych komputerów z serii iMac. Charakterystycznymi cechami, odróżniającymi je od obecnie sprzedawanych, będą między innymi większe, siedemnastocalowe monitory oraz bezprzewodowe myszy. Możliwe jest także, że będą one pracowały pod kontrolą nowego

ASUS V7700

Sprzęt i programy, i... trzeci wymiar

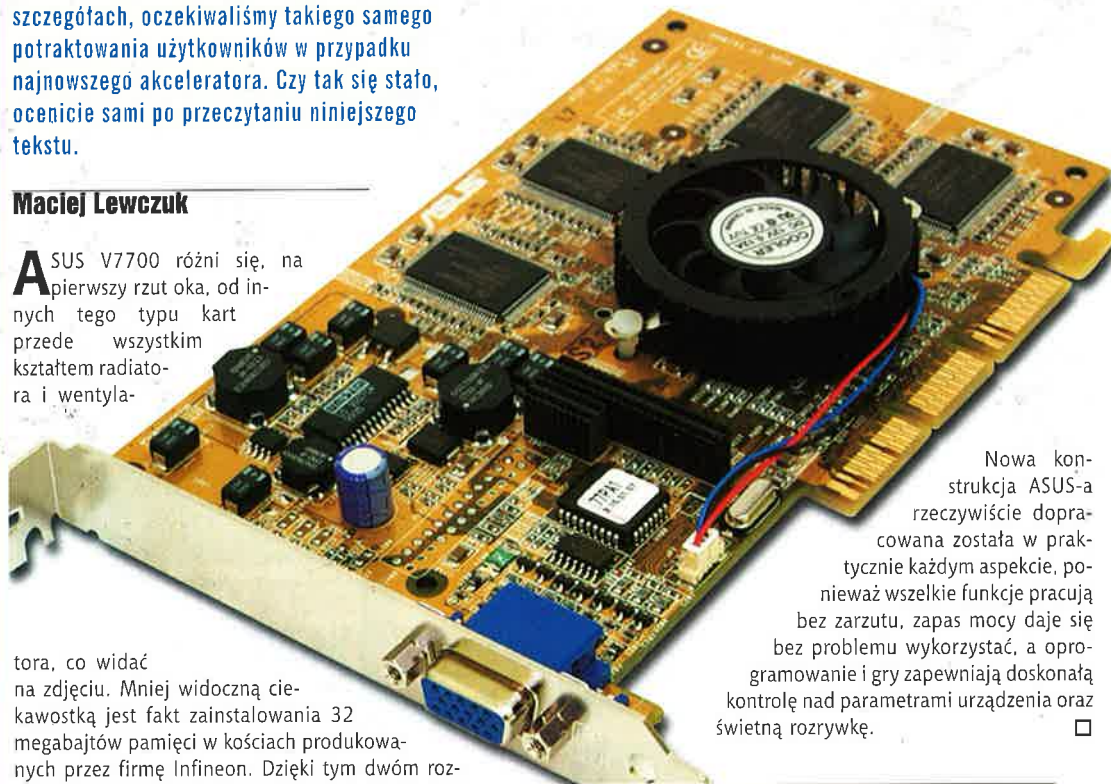
Czekaliśmy z niecierpliwością na odpowiedź firmy ASUS na konstrukcje konkurencyjnych firm, które przedstawiły jako pierwsze karty zbudowane przy wykorzystaniu kości Nvidia GeForce 2 GTS. Znając dbałość producenta o dostarczenie klientowi produktu dopracowanego w najmniejszych szczegółach, oczekiwaliśmy takiego samego potraktowania użytkowników w przypadku najnowszego akceleratora. Czy tak się stało, ocenicie sami po przeczytaniu niniejszego tekstu.

Maciej Lewczuk

ASUS V7700 różni się, na pierwszy rzut oka, od innych tego typu kart przede wszystkim kształtem radiatora i wentyla-

tora, co widać na zdjęciu. Mniej widoczną ciekawostką jest fakt zainstalowania 32 megabajtów pamięci w kościach produkowanych przez firmę Infineon. Dzięki tym dwóm rozwiązaniom możliwe jest dość znaczne przetaktowanie tak procesora, jak i pamięci, co wydatnie wpływa na wydajność karty. Producent jak zwykle przewidział takie potraktowanie swojego produktu i dołączył specjalnie opracowany pod tym kątem program Tweak Utility. Natomiast narzędzie o nazwie Smart Doctor, pozwala na monitorowanie takich parametrów pracy karty jak napięcia na szynie AGP, prędkość obrotową wentylatora oraz temperaturę kości akceleratora. Dołączone sterowniki stworzono przy wykorzystaniu referencyjnych detonatorów w wersji 5.16, a dodatkowo dołożono kilka ciekawych opcji takich jak na przykład korekcja kolorów dla każdego ze środowisk graficznych, czyli dla pulpitu, Direct3D oraz OpenGL. Wśród oprogramowania dołączonego do karty znajdziemy także świetną aplikację Asus DVD 2000, którą opracowano przy współpracy z producentami CyberLink PowerDVD, a służącą do odtwarzania filmów zapisanych na płytkach DVD. Na kolejnych płytkach z zestawu znajdują się specjalne wersje gier Drakan oraz Rollcage, jak również Pakiet rozrywkowy Gamers Power Pack 1.

Jeśli chodzi o podstawową wydajność karty, jest ona porównywalna z wynikami uzyskiwanymi przez konkurencyjne konstrukcje, choć po przetaktowaniu wydajność wzrasta o kilkanaście procent. Obraz generowany przez Asus V7700 nie pozostawia wiele do życzenia, gdyż jest ostry jak Pamela ... tftu - to jest żyletka.



Nowa konstrukcja ASUS-a rzeczywiście dopracowana została w praktycznie każdym aspekcie, ponieważ wszelkie funkcje pracują bez zarzutu, zapas mocy daje się bez problemu wykorzystać, a oprogramowanie i gry zapewniają doskonałą kontrolę nad parametrami urządzenia oraz świetną rozrywkę. □

ASUS V7700

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce 2 GTS
Magistrala: AGP 4x, 2x
Pamięć: 32MB SGRAM DDR
Wyjścia: brak

Plusy

- świetna wydajność
- dołączony pakiet programów

Minusy

- wysoka cena

Dostarczył:

AB S.A.
ul. Kościelna 32, Wrocław
tel. (0 71) 324-05-00
fax (0 71) 324-05-28

Internet:

www.ab.com.pl
www.asus.com.tw

Cena:

1700 zł

Test	Kategoria	Jednostka	ASUS V7700 GeForce 2 GTS 32 MB SGRAM	Leadtek Winfast GeForce 2 GTS 32 MB SGRAM	ATI 6800 GeForce 256 32MB SGRAM	Diamond Viper II GeForce 256 32 MB SGRAM	ATI Radeon 5500 64 MB SGRAM
GL Quake	640x480	fps	296.80	311.80	247.80	94.90	193.60
	800x600	fps	239.30	245.40	177.30	71.20	238.60
	1024x768	fps	157.20	160.70	115.40	46.80	x
Quake II	800x600	fps	152.70	158.00	140.70	102.00	121.30
	1024x768	fps	152.30	157.30	123.20	90.30	87.70
Quake III Arena	Fastest	fps	94.30	96.00	76.70	72.30	70.70
	HQ 800X600	fps	82.30	81.20	66.50	58.30	58.70
	HQ 1024X768	fps	70.70	71.60	57.50	47.20	53.60
Turok 2	800x600	fps	54.30	59.10	47.50	x	65.30
	1024x768	fps	53.20	58.50	46.80	x	63.20
Incoming 32 bit	800x600	fps	116.55	119.52	76.43	54.33	x
	1024x768	fps	120.71	123.70	75.39	30.02	116.59
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	4807.00	4969.00	4518.00	4642.00	4024.00
	3D Mark 2000	3DMarks	4147.00	4366.00	3573.00	2060.00	2808.00
Final Reality	3D	R Marks	4.26	5.62	4.95	4.18	4.31
Final Reality	2D	R Marks	4.84	4.65	5.08	5.11	4.80
Final Reality	Overall	R Marks	4.48	5.24	4.77	4.21	4.82

CTX DVDR-10X

Filmy i dane

Napędy DVD zdobywają coraz większą popularność wśród użytkowników komputerów. Pomimo sądów wyrażanych przez malkontentów, którzy nie wróżili przyszłości standardowi zapisu filmów, co trzeci komputer kupowany do domu wyposażony jest w czytnik płyt CD/DVD.

techNICK

DVDR-10X firmy CTX, znanej głównie z produkcji dobrej klasy monitorów, jest napędem odczytującym krążki DVD oraz CD. Nowe układy scalone, pozwalające na obsługę tego typu napędów, zapewniają więcej niż przyzwoite parametry użytkowe. Dane z płytek DVD odczytywane są z prędkością dziesięciokrotnie wyższą niż miało to miejsce przy pierwszych urządzeniach tego typu. Znacząco, że informacje spływają do pamięci komputera z szybkością ponad trzynastu megabajtów na sekundę. Krążki CD są czytane z trzydziestodwukrotnie wyższą prędkością, a korekta błędów, choć charakterystyczna dla większości urządzeń tego typu, jest nie najlepsza. Przy porysowanych nośnikach można dość długo czekać na przesłanie danych do komputera. Na przednim panelu producent, oprócz klawisza odpowiedzialnego za wysuwanie i zamykanie tacki, przewidział jeszcze jeden przycisk służący do uruchamiania odtwarzania muzyki z płytek audio.



Napęd bez problemu radził sobie z odczytem płyt DVD tak jedno, jak i dwuwarstwowych. Należy zaznaczyć, że egzemplarz testowy nie posiadał żadnej blokady regionu, co pozwala na odtwarzanie płyt nagranych i dystrybuowanych na całym świecie. Dodatkowym atutem urządzenia jest fakt, że pracuje niezwykle cicho. W komplecie, oprócz samego urządzenia, otrzymujemy także komplet śrubek przydatny przy montażu oraz przewód audio, pozwalający na połączenie napędu do karty muzycznej. Na dyskiecie znajduje się sterownik pozwalający na korzystanie z napędu w środowisku DOS.

CTX DVDR-10X jest kolejnym napędem powiększającym gamę dostępnych na rynku urządzeń. Można go polecić tym nabywcom, którzy będą oglądać filmy niekorniecznie z naszego regionu, a dodatkowo zależy im na dość dobrych parametrach urządzenia.

CTX DVDR-10X		
INFO • INFO • INFO • INFO • INFO	Dane techniczne:	Dostarczył:
	Interfejs: ATAPI	AB SA
	bufor: 512KB	ul. Kościelna 32, Wrocław
	prędkość odczytu DVD: max 10x	tel. (0 71) 324-05-00
INFO • INFO • INFO • INFO • INFO	prędkość odczytu CD: max 32x	fax (0 71) 324-05-28
	Plusy	Internet:
	• duża szybkość odczytu płyt DVD	www.ab.com.pl
	• przycisk Play na panelu	www.ctx.com.pl
INFO • INFO • INFO • INFO • INFO	Minusy	Cena:
	• niewielkie problemy z wielosekcyjnymi CD-R	645 zł

LG LPC-U30

Cyfrowe oko na świat

Kamery cyfrowe stają się coraz popularniejsze, więc prawie każdy internauta, dysponujący łączem szybszym niż standardowe 56 K, posiada takową na wyposażeniu swojego sprzętu komputerowego. A liczba takich użytkowników wciąż rośnie tak jak zapotrzebowanie na cyfrowe urządzenia służące do wprowadzania danych wideo do komputera.

techNICK

Wychodząc naprzeciw zapotrzebowaniu na kamery internetowe, firma LG zaprezentowała produkt przeznaczony dla przeciętnego zjadacza chleba posiadającego własnego Pe-Ceta. LPC-U30 jest zestawem pozwalającym na przechwytywanie obrazu w jednej z trzech rozdzielczości, VGA, CIF oraz QCIF, a oprogramowanie zapewnia możliwość zapisu klatek o wymiarach 80x60, 128x96, 160x120, 176x144, 320x240, 352x288 oraz 640x480 punktów. Instalacja sprowadza się do uruchomienia programu z dołączonej płytki, a następnie przyłączenia kamery do portu USB. Aplikacja odpowiedzialna za konfigurację parametrów obrazu pozwala na ustalanie takich parametrów jak jasność, ostrość, balans kolorów oraz nasycenie barw a także korekcję gamma. Dołączone oprogramowanie umożliwia przesyłanie danych wideo poprzez internet jako załączników do poczty elektronicznej. Uczestniczenie w wideokonferencji możliwe jest dzięki aplikacji Microsoft NetMeeting. Za pomocą programu ArtShot Album każdy z użytkowników bez problemu posegreguje wykonane i zmagazynowane na dysku twar-

dym grafiki odebrane wprost z obiektywu. Dołączony sterownik Twain pozwala na użycie kamery we wszystkich programach posiadających możliwość wprowadzania obrazu z urządzeń zewnętrznych. Dodatkowo otrzymujemy w pełni funkcjonalne, lecz ograniczone czasowo aplikacje takie jak: VDOnet Phone 3.0, VDOnet Mail 1.21 oraz Presto! Videoorks. Jedynym mankamentem, jaki pojawił się podczas testów kamery, to lekkie problemy z odwzorowaniem kolorów.

Bogactwo oprogramowania i całkiem niezłe parametry LG Digital Video Camera Kit pozwalają na dość efektywną pracę a także zabawę, przy czym jej cena jest przystępna nawet dla niezbyt zasobnych użytkowników.



LG Digital Video Camera Kit		
INFO • INFO • INFO • INFO • INFO	Dane techniczne:	Dostarczył:
	Interfejs: USB	Incom Wrocław
	Matryca: 270 000 punktów	Pl. Wolności 4
	Ekspozycja: automatyczna	50-071 Wrocław
INFO • INFO • INFO • INFO • INFO	Pobór mocy: 1.8W	tel. (0 71) 35 88 000
	Minimalne oświetlenie: 9 luksów	
	Plusy	Internet:
	• długi przewód połączeniowy	www.incom.com.pl
INFO • INFO • INFO • INFO • INFO	• przesłona zabezpieczająca obiektyw	www.lg.com
	Minusy	Cena:
	• problemy z kolorami	310 zł

Nowości sprzętowe

systemu operacyjnego MacOS X, którego wersję beta zademonstrowano na początku wakacji.

www.apple.com



Firma Access Technologies jest producentem ciekawych urządzeń "ukrywających" się pod pseudonimem Qbe. Są to dość potężnie wyposażone urządzenia typu palmtop. Najnowszą zapowiadaną konstrukcją jest Altus, który tylko na pierwszy rzut oka przypomina pierwowzór, gdyż jest to produkt o dość sporych, jak na palmtopa, rozmiarach, 14 na 10 na 1.6 cala. A oto "garść" danych o Altusie:

- Procesor Intel Pentium III 450 MHz
- Pamięć od 96 do 512MB
- Dysk twardy 20GB
- DVD-ROM
- System Microsoft Windows '98 SE
- Dołączona kamera cyfrowa
- Kolorowy wyświetlacz LCD 13.3 cala TFT
- Czytnik SmartCard
- Karta muzyczna zgodna z AC97
- Obsługa PCMCIA
- Porty USB, IEEE 1394, RJ-45, IrDA
- Litowo-jonowa bateria
- 88-przyciskowa klawiatura
- Mysz
- Mikrofon

Ceny jeszcze nie ustalono.

www.qbenet.com

Jeśli ktoś szuka radykalnych rozwiązań, dotyczących ochrony komputerów oraz danych umieszczonych w znajdujących się w nich napędach, to firma CyberGroup Network oferuje coś, co znamy choćby z kreskówek o Inspektorze Gadgedzie. Komputery lub telefony komórkowe wyposażone w tak zwane Układy C4 pozwalają na ich zdalne namierzanie po zgłoszeniu lub kradzieży. Powiadomienie odpowiednich służb jest wtedy, doprawdy, formalnością, lecz jeśli zależy nam na poufności zawartych w nich danych, to nic nie stoi na przeszkodzie, by zdalnie uruchomić system uszkadzający najważniejsze podzespoły lub wykasować dane, używając specjalnego systemu zasilania. Całość ma pojawić się w sprzedaży w 2001 roku i kosztować poniżej stu dolarów.

www.cybergrouppnetwork.com

Firma AB SA wprowadziła do oferty nowy model zewnętrzny K56 - model GVC SF-1156IV(+)/RF1. Model jest produkowany w oparciu o chipset Rockwell Conexant 56K i pracuje w standardzie K56-flex V.90. Urządze-

Nowości sprzętowe

nie komunikuje się z komputerem przy pomocy złącza RS-232 i idealnie wpisuje się w pracy z systemami Windows 95, 98 oraz 2000. Model GVC RF1 pozwala nie tylko na szybkie surfowanie po sieci z prędkością 56kbps, ale umożliwia również wysyłanie i odbieranie faksów z prędkością 14,000bps, ma też funkcję automatycznej sekretarki i speakerphone.



pracujące w trybie full duplex. Modem wyróżnia się także wysoką jakością i nowoczesnym designem, a jego dodatkowe zalety to przystępna cena i niewielkie rozmiary (w czasie wakacji zmieści się w każdej kieszce!). Cena brutto tego modemu wynosi niespełna 300 zł.

Dodatkowo firma AB SA wprowadza promocję, dodając do każdego modemu GVC darmowe konto poczty elektronicznej o wielkości 20MB, które zapewni szybki oraz bezpieczny dostęp do naszej poczty! Równocześnie coraz więcej osób pragnie zaistnieć w sieci aktywne, rozwijając się i dzieląc swoimi zainteresowaniami, tworząc swoje prywatne strony www. Dlatego też firma AB SA, oprócz bezpłatnego konta e-mail, do każdego modemu GVC dodaje 10MB miejsca na serwerze.

www.ab.com.pl

...

Nowy, ciekawy router internetowy przedstawiła firma Aztech, który przeznaczony jest, według producenta, do obsługi małych biur oraz niewielkich sieci osiedlowych. Urządzenie podłączamy do łącza xDSL. Wyposażono je w porty 100/10 BaseTX, których jest cztery. Transfer do poszczególnych komputerów może odbywać się z prędkością sześćset czterdzieści kilobitów na sekundę, a przyjmuje informacje z szybkością ośmiu megabitów w ciągu sekundy. Dzięki nowoczesnym rozwiązaniom może on także pełnić funkcję serwera DHCP.

www.aztech.com.sg

...

W ofercie polskich dystrybutorów firmy Tandberg Data pojawiła się nowa konstrukcja, którą zaprojektowano, korzystając ze znanego już streamera SLR100. Pojemność maksymalna tego zestawu wynosi... cztery terabajty danych! Magazynowanie i przywracanie informacji odbywa się z maksymalną prędkością stu czterdziestu czterech megabajtów na godzinę. Sterowniki dostarczane są do większości używanych obecnie systemów operacyjnych. Cena urządzenia, w zależności od zastosowanych podzespołów, może wynieść do stu pięćdziesięciu tysięcy złotych.

www.alstor.com.pl

...

Abit VH6 i Asus P3V4X

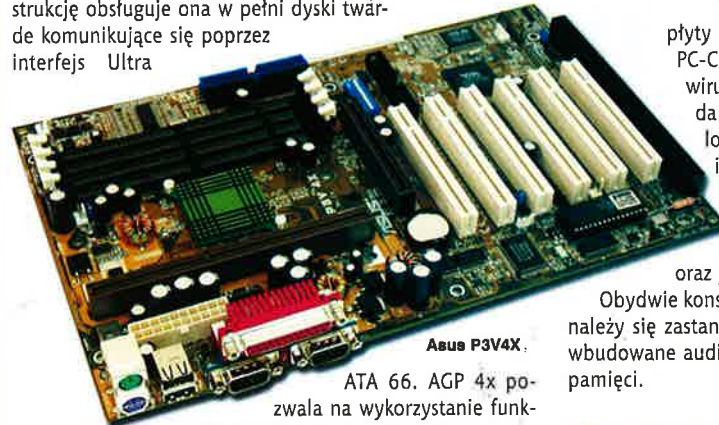
VIA Apollo 133A w dwóch odstonach

Najnowsze procesory, karty rozszerzeń oraz akceleratory graficzne dość długo czekały na płyty główne, których sercem będą układy inne niż produkowane przez firmę Intel. Oczywiście pojawiały się nowe konstrukcje, lecz ich parametry nie były zbyt konkurencyjne, dlatego nie stały się raczej popularne. Sytuacja zmieniła się gdy VIA, główny konkurent potentata w tej dziedzinie, stworzył zestaw kości ukrywających się pod nazwą Apollo Pro 133A.

techNICK

Najnowszymi płytami głównymi wykorzystującymi układy VIA są VH6 Abita oraz P3V4X ASUSa. Postaram się przybliżyć obie konstrukcje i wskazać na znaczące różnice pomiędzy nimi, które mogą wpłynąć na wybór jednej z nich przy zakupie podstawy Waszego systemu komputerowego.

Na pierwszy ogień poszedł produkt Abita. Płyta zbudowana w formacie ATX komunikuje się jedynie z nowszymi wersjami procesorów poprzez złącze PGA370, czyli z układami PPGA oraz FC-PGA. Posiadacze starszych wersji Pentium II, III oraz Celeronów umieszczonych na płytkach kompatybilnych ze Slot 1 zmuszeni będą do wymiany ich na nowocześniejsze. Pięć złączy PCI, jedno ISA oraz po jednym AMR i AGP zapewniają dość spore możliwości rozbudowy o karty rozszerzające podstawowe możliwości komputera. Jak przystało na nowoczesną konstrukcję obsługuje ona w pełni dyski twarde komunikujące się poprzez interfejs Ultra



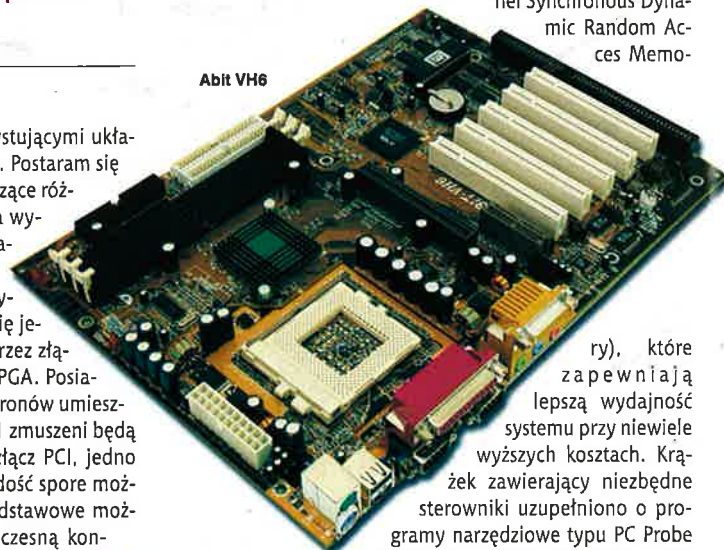
Asus P3V4X.

ATA 66. AGP 4x pozwala na wykorzystanie funkcji kart korzystających z tego rozwiązania technicznego, lecz niestety nie wpływa to na ich wydajność w taki sposób jak ma to miejsce w opisach specyfikacji tego standardu. Na płycie znalazł się także układ odpowiedzialny za obsługę dźwięku, zgodny ze specyfikacją AC97, pozwala zaoszczędzić na kupnie dodatkowej karty muzycznej i choć nie oferuje żadnych "fajerwerków", to wystarcza do standardowych zastosowań. Płyta CD zawiera, oprócz sterowników do popularnych systemów operacyjnych, Windows '9x, Windows NT oraz Linux, także programy Hardware Monitor przedstawiające na ekranie dane o stanie podzespołów płyty, a także dwie darmowe aplikacje PointCast Network i Inforia Quest. Pierwsza z nich pobiera z Internetu dane biznesowe i wyświetla je na ekranie monitora, druga natomiast pozwala na sprawne wyszukiwanie informacji krążących po Infostradzie.

Konstrukcja ASUSa, kryjąca się pod nazwą P3V4X zbudowana jest z podobnego zestawu układów, lecz różni się w znaczący sposób od konkurencyjnej płyty. Przede wszystkim procesory montuje się w najpopularniejszym złączu Slot 1, co zmusza nabywców nowych układów do zaopatrzenia się w specjalną przejściówkę. Nie znajdziecie na powierzchni płyty układów

audio, ani złącza AMR, co rekompensowane jest w pewien sposób montażem aż sześciu złączy PCI, Jednego ISA oraz AGP. Cztery gniazda na pamięci typu DIMM pozwalają na dość swobodne eksperymenty z doborem ilości i pojemności modułów RAM. Częstotliwości taktowania procesora można wybierać w dwojaki sposób, poprzez ustawienia w BIOSie oraz za pomocą przełączników typu DIP. Nowoczesne rozwiązania techniczne pozwalają na zastosowanie modułów pamięci typu HS DRAM (High Speed DRAM) oraz VC SDRAM (Virtual Channel Synchronous Dynamic Random Access Memo-

Abit VH6



ry), które zapewniają lepszą wydajność systemu przy niewielkich wyższych kosztach. Krążek zawierający niezbędne sterowniki uzupełniono o programy narzędziowe typu PC Probe zapewniający monitorowanie pracy płyty oraz programowe chłodzenie procesorów, PC-Cillin, zajmujący się ochroną systemu przed wirusami komputerowymi. Dystrybutor dokłada także pakiet programów firmy Lotus Development z 90-dniową licencją, a są to między innymi Organizer 6, Notes R5, Domino Application Server R5, Domino Designer i kilka innych. Przy zakupie pełnych licencji oferowana jest dwudziestoprocentowa zniżka oraz jeszcze kilka niespodzianek.

Obydwie konstrukcje są warte uwagi, choć przy wyborze należy się zastanowić które komponenty będą ważniejsze, wbudowane audio czy większa ilość złączy PCI oraz gniazd pamięci.

Abit VH6		
Dane techniczne:	Dostarczył:	
Chipset: VIA VT82C694X + VT82C596A	BIOS Sp. z o.o.	
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/1	02-495 Warszawa	
Magistrala FSB: 66-150MHz	ul. Jagiello 3	
Mnożnik: 2x do 12x	tel. (0-22) 867-51-38	
Inne: Audio AC97, AMR	fax. (0-22) 662-10-70	
Plusy	Internet:	
• wysokie mnożniki	www.bios.com.pl	
• obsługa najnowszych procesorów	www.abit.com.tw	
Minusy	Cena:	
• szumy przy samplowaniu dźwięków	560 zł	

Asus P3V4X		
Dane techniczne:	Dostarczył:	
Chipset: VIA VT82C694X + VT82C596B	TCH Components	
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/1	02-256 Warszawa	
Magistrala FSB: 66-150MHz	al. Krakowska 110/114	
Mnożnik: 2x do 8x	tel. (0-22) 868-22-25	
Inne: brak	fax. (0-22) 868-22-52	
Plusy	Internet:	
• cztery miejsca na pamięci	www.tch.com.pl	
• sześć złączy PCI	www.asus.com.tw	
Minusy	Cena:	
• brak AMR	830 zł	

Western Digital 1394 Adapter

Gończy drucik

Większość z czytelników słyszała zapewne o USB, a czy wiecie co to jest IEEE 1394? Jest to konkurencyjny standard opracowany przez firmę Apple, który, niestety, nie upowszechnił się tak jak system wymyślony przez Intela. Atutem przemawiającym na korzyść interfejsu FireWire jest fakt, że prędkość przesyłu danych jest dużo większa niż w konkurencyjnej konstrukcji.

technICK

Western Digital, jeden z bardziej znanych producentów dysków twardych zaprezentował niedawno kartę umieszczaną w slotcie PCI, a umożliwiającą podłączenie urządzeń zgodnych ze standardem IEEE 1394. A jest takowych na rynku już całkiem sporo. Wśród nich należy wymienić przede wszystkim kamery wideo, zapisujące obraz w postaci cyfrowej, który następnie bez straty jakości można przesyłać do komputera właśnie za pośrednictwem opisywanego interfejsu. Oczywiście nie są to jedyne urządzenia wykorzystujące w pełni dobrodziejstwa FireWire, gdyż innymi peryferiami są na przykład przenośne dyski twarde (przeznaczają drugi artykuł na tej stronie), nagrywarki CD-R i CD-RW, jak również skanery, drukarki i wiele innych.

Całość instaluje się w bardzo prosty sposób, gdyż wystarczy włożyć dołączonego dysk CD do napędu, a następnie uruchomić wgrywanie sterowników. Po restarcie kontroler gotowy jest do pracy. Producent przewidując zastosowanie karty do przenoszenia da-

nych z kamery do komputera dołączył oprogramowanie pozwalające na dość zaawansowaną obróbkę materiału wideo. Aplikacją tą jest Ulead VideoStudio 4, posiadająca dość dużo funkcji umożliwiających nie tylko dzielenie filmu na poszczególne sceny, lecz także dowolną manipulację nim, dodawanie przejść oraz napisów i dźwięku. Powstały w ten sposób zmontowany materiał można zapisać na dysku w postaci plików.

Jeśli posiadacie cyfrową kamerę wyposażoną w złącze IEEE 1394 lub zamierzacie ją nabyć, kusi was wysoki transfer poprzez złącze, do którego można podłączyć zewnętrzny dysk twardy to nie zastanawiajcie się, gdyż Western Digital 1394 Adapter jest tym czego potrzebujecie.

Western Digital 1394 Adapter	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Magistrala: PCI 2.1	Incom Wrocław
Złącza zewnętrzne: 2	Pl. Wolności 4
	50-071 Wrocław
	tel. (0 71) 35-88-000
Plusy	Internet:
• prosta instalacja	www.incom.com.pl
• dołączone oprogramowanie	www.westerndigital.com
Minusy	Cena:
• jedynie dwa porty IEEE 1394	580 zł

Western Digital 1394 Hard Drive

Przenosimy twarde

Gdy mówiliśmy o przenoszeniu danych, to myśleliśmy najczęściej o dyskietkach, taśmach, płytkach, czy też o kieszeniach, do których wkładaliśmy dysk twardy. To ostatnie rozwiązanie zapewniało największą szybkość przesyłania informacji oraz dość dużą pojemność. Niedawno zaczęły się pojawiać konstrukcje wykorzystujące interfejs USB.

Mike-L

Nie trzeba było długo czekać, by pojawiło się urządzenie przesyłające dane poprzez złącze IEEE 1394 (FireWire), które zapewnia dużo większe transfery. Firmą tą jest dość znany producent dysków twardych - Western Digital. WD 1394 Hard Drive jest urządzeniem składającym się w głównej mierze z szybkiego dysku twardego zdolnego pomieścić trzydziści gigabajtów danych oraz obudowy z tworzywa, która ma za zadanie chronić napęd i niezbędną elektronikę przed uszkodzeniami mechanicznymi. Nie można zapomnieć o konieczności dostarczenia napędowi potrzebnej energii, za co odpowiedzialny jest zewnętrzny zasilacz, znajdujący się w zestawie. Jeśli dysk będzie przenoszony to, niestety, także trzeba zabierać ze sobą zasilacz, chyba że tam gdzie będzie podłączane urządzenie WD znajdują się już tego typu napędy.



Do redakcyjnego testowego komputera podłączyliśmy Western Digital 1394 Hard Drive poprzez kartę FireWire tego samego producenta. Najpierw jednak trzeba było zainstalować oprogramowanie dostarczone na krążku CD dołączonym do zestawu. Potem wystarczy do urządzenia podłączyć zasilanie i następnie całość połączyć z komputerem za pomocą przewodu IEEE 1394.

Testując urządzenie zmierzaliśmy transfer na i z dysku, kopiując jeden i wiele plików o pojemności całkowitej 600MB. Co ciekawe zapis zakończył się po niespełna minucie od rozpoczęcia operacji, a odczyt po czasie ponad trzykrotnie dłuższym. Dało to wyniki ponad 10 MB/s przy zapisie i około 3,2 MB/s przy odczycie.

Jeśli posiadasz Czytelniku w komputerze interfejs IEEE 1394 to zakup tego urządzenia, które jest niewiele droższe od odpowiednika montowanego w obudowie komputera, a zapewnia dużą pojemność i niezłą szybkość przesyłu danych będzie dobrym rozwiązaniem.

Western Digital 1394 Hard Drive	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Magistrala: IEEE 1394 (Fire Wire)	Incom Wrocław
Pojemność: 30GB	Pl. Wolności 4, 50-071 Wrocław
Zapis 600MB: 58s	tel. (0 71) 35-88-000
Odczyt 600MB: 185s	Internet:
	www.incom.com.pl
Plusy	www.westerndigital.com
• bezproblemowa instalacja	Zestaw testowy:
• duża pojemność	Abit BE6-II 1.2, karta WD 1394 Adapter, 128MB RAM (PC133), IP III 500
Minusy	Cena:
• oprócz dysku trzeba nosić zasilacz	1600 zł

Nowości sprzętowe



W lipcu br. oferta TCH COMPONENTS wzbogaciła się o najnowszy napęd DVD-ROM produkcji A-Open.

Napęd o symbolu DVD 1640 Pro Slot In odczytuje dyski DVD z prędkością 16x (do 22 160 KB/s), płyty CD z prędkością 40x (do 6 MB/s), a czas dostępu wynosi 84 ms dla DVD i 100 ms dla CD-ROM.

Urządzenie zawiera interfejs UltraDMA 33 i obsługuje wszystkie formaty płyt CD-R/RW oraz DVD-R/RW. W napędzie zastosowano technologię CAV (Constant Angular Velocity) oraz system redukcji wibracji DDS (Dynamic Damping System), dodatkowo poprawiający stabilność i poprawność odczytu płyt.

A-Open DVD 1640 Pro Slot In dostępny jest w wersji retail i kosztuje równowartość 160 USD netto dla końcowego odbiorcy.

www.tch.com.pl

Zapotrzebowanie na przenośne komputery jest ogromne, a może o tym świadczyć zainteresowanie nimi chińskich producentów, którzy z zapalem zabrali się do projektowania i produkcji tych ciekawych urządzeń. Oczywiście nic by się nie udało, gdyby nie pomoc Chińskiej Akademii Nauk (-). Najważniejsze aspekty współpracy firm i Akademii dotyczą stworzenia wydajniejszych akumulatorów zasilających komputery.

www.langchao.com

Przełom w magazynowaniu danych za pomocą technologii optycznej może zostać dokonany dzięki układom zaprezentowanym niedawno przez firmę Cirrus Logic. Dzięki tym niepozornym kostkom o symbolu CR3490, możliwe jest dokonywanie zapisu na płytkach CD-RW o podwójnej gęstości opracowanej przez firmy Sony i Philips, których cena nie będzie dużo wyższa. W ten sposób na płytce zmieścimy do 1,3 gigabajta danych przy prędkości wypalania równej 16x. Odczyt danych dokonywany będzie z prędkością 48x. Jeśli wejdzie to do użycia, niemożliwe stanie się możliwości - zmaganowanie do sześćdziesięciu minut filmu z jakością DVD.

www.cirrus.com

To, co widzicie na obrazku, to nic innego jak... swego rodzaju organy. Co to ma wspólnego z komputerami? Ma, i to dość wiele. Instrument



Nowości sprzętowe

wykonano z dwudziestu "piszczalek" ruro-
wych. Dźwięk wydobywa się pod wpływem
wybuchów gazu. Konstrukcja, zapewniająca
nie tylko wrażenia słuchowe, ale także wizu-
alne, sterowana jest poprzez interfejs MIDI za
pomocą komputera Macintosh.

www.maccentral.com



Okipage 8W Lite to najnowsza propozycja fir-
my OKI w dziedzinie drukarek laserowych.
Rozdzielczość 600 punktów na cal oraz wydaj-
ność osiemiu stron tekstu na minutę, a także
dość niskie koszty eksploatacji, predestynują
urządzenie do zastosowania go w domu lub
małym biurze. Okipage 8W Lite komunikuje
się z komputerem poprzez złącze USB, jak rów-
nież tradycyjne równoległe. Sterowniki dołą-
czone do drukarki pozwalają używać jej przez
komputery działające pod kontrolą Window
oraz MacOs.

www.oki.com.pl



SD-W2002 to konstrukcja firmy Toshiba, któ-
ra umożliwia dokonywanie zapisu na krążkach
DVD-RAM. Konstrukcję przewidziano do pod-
łączania do interfejsu IDE/ATAPI, co pozwoli
na uzyskanie prędkości 2x przy wypalaniu
DVD (2704 KB/s) i 6x przy odczycie. Dane z
płytek CD przesyłane będą z szybkością 24x.
Wbudowana pamięć buforowa charakteryzu-
je się ośmioma megabajtami pojemności.
Cena ma oscylować w granicach 2000 zł.

www.alstor.com.pl

Alstor zaanonsował o pojawienie się w jego
ofercie dysków twardych firmy Toshiba. Są to
napędy charakteryzujące się pojemnościami
sześciu, dziesięciu oraz dwadziestu gigabajtów,
a wyposażono je w talerze o średnicy dwóch i
pół cala. Dysk zbudowany na bazie 1.8 calo-
wych krążków dysponuje pojemnością dwóch
gigabajtów. Urządzenia są w stanie pracować

Wacom Graphire

Tablet dla każdego

Czy kiedykolwiek próbowaliście narysować jakiś
skomplikowany rysunek używając myszy? No i jakie były
wyniki? Myślę, że jeśli "artysta" był cierpliwy to coś z
tego wyszło, lecz mniemam, że jeśli nie miał zbyt wiele
czasu to rezultat kilkunastominutowej pracy odbiegał
znacznie od tego co zamierzaliście wykonać.

Mike-L

Panaceum na dolegliwości związane z męczarnią rysowa-
nia za pomocą myszki są tablety graficzne, których uży-
wają od dłuższego czasu profesjonalści. My zaprezentuje-
my tabliczkę o nazwie Graphire. Producent urządzenia, fir-
ma Wacom znana jest zapewne czyteln-
ikom parającym się hobbystycznie i za-
wodowo grafiką, tak wektorową jak i
bitmapową, gdyż urządzenia wspoma-
gające ich pracę istnieją na rynku od
dobrych kilkunastu lat. Jednakże do
niedawna produkty tego typu odstra-
szały mniej zamożnych cenami, które
niejednokrotnie oscylowały w grani-
cach kilkunastu setek złotych, Graphi-
re jest kompletem urządzeń przezna-
czonym dla przeciętnego zjadacza
chleba, którego do pasji doprowa-
dza tworzenie rysunków z goto-
wych elementów lub poprawianie
punkt po punkcie grafik wykonana-
nych standardową myszą.

W komplecie otrzymujemy
oprócz samego tabletu także ry-
sik (pióro) oraz mysz. Podsta-
wowe urządzenie, czyli ta-
bliczkę podłączamy poprzez
port COM oraz dodatkową
wtyczkę przelotową do gniaz-
da PS/2 myszy, co jest koniecz-
ne, by doprowadzić zasilanie do
urządzenia. Obszar roboczy tabletu pokryty jest
przymocowaną z jednej strony dość grubą folią, pod którą
można podkładać przygotowane przez siebie lub dostarczo-
ne z programami kartki z zaznaczonym obszarem roboczym
oraz polami najczęściej użytkowanych funkcji, oczywiście, jeśli
program umożliwi ich zaprogramowanie.

Następnym komponentem jest bezprzewodowa mysz działa-
jąca jedynie na powierzchni tabletu. Jest to standardowe,
dwuprzyciskowe urządzenie wyposażone w dodatkową rolkę
służącą do przewijania zawartości ekranu. Niestety nie jest ona
najwygodniejszym narzędziem, lecz dzięki przelotowej wtycz-
ce można przyłączyć standardowego gryzonia. No i został...
rysik, który jest tym, co pozwala na puszczenie wodzy fanta-
zji i przenoszenie na ekran komputera wszystkiego co chcemy
narysować. Działa jak prawdziwe pióro, flamaster, długopis
czy też każde inne podobne narzędzie. Czułość kompletu po-
zwala na rozpoznawanie pięciuset dwunastu stopni nacisku,
dzięki czemu jeśli tylko dysponujemy odpowiednim oprogra-
mowaniem, jesteśmy w stanie uzyskać efekty nieosiągalne tra-
dycyjnymi metodami. Przykładem jest malowanie wirtualnym
węgłem, gdzie większy nacisk powoduje pojawienie się ciem-
niejszej i grubszej kreski, a lżejsze prowadzenie rysika osłabi
ilość "pozostawianego" na ekranie grafitu. Dzięki takim wła-
ściwościom używanie terminu "namalowałem obraz na kom-
puterze" nabiera całkiem nowego wymiaru. Dzięki urządze-

niom takim jak tablety można naprawdę tworzyć w domo-
wym zacisku grafiki, o których do tej pory mogliście jedynie
pomarzyć.

Oczywiście Tablety można wykorzystać też w inny sposób, gdyż
na przykład aplikacje projektowania obwodów elektrycznych,
jak również inne programy typu CAD pozwalają na obsługę za
pomocą tabletu.

Podłączenie Wacom Graphire do komputera, pomimo że po-
zornie skomplikowane ze względu na konieczność użycia
dwóch wtyczek, z czego jednej przelotowej, nie sprawia zbyt
wielkich kłopotów. Oczywiście nie obędzie się bez instalacji
programów obsługi oraz aplikacji narzędziowych. Sterowni-
ki pozwalają na pracę tak piórką jak i myszką, ale nie zna-
czy to, że nie możemy korzystać z konwencjonalnego gryzo-
nia. Dołączone aplikacje to między innymi ParaGraph PenOf-
fice SE pozwalający na tworzenie podpisów pod dokumenty
oraz notatek w sposób "odręczny". Cyber Sign umożliwia
użycie wygaszacza ekranu wyłącznie po napisaniu hasła.
Painter Classic jest narzędziem służącym do wykonywania ry-
sunków różnymi technikami malarskimi, przy których uży-
wane są przeróżne pisaki, kredki i pędzle.



Użytkownicy,
którzy nie mieli do
tej pory "kontaktu" z ta-
bletami będą musieli się przy-
zwyczaić do użytkowania piórka, gdyż praca przy pomocy tego
produktu odbiega nieco od korzystania z konwencjonalnej
myszki. Mnie zajęło to dwie godziny. Gdy przyswoiłem sobie w
pełni zasady na jakich działa Wacom Graphire stworzyłem ar-
cydzieło malarskie przypominające wizję Salvadora Dali połą-
czone z dziełami Picassa :-). Zabawa jest przednia.

Wacom Graphire jest genialnym narzędziem dla wszystkich,
którzy parają się w jakikolwiek sposób grafiką komputerową,
głównie bitmapową, a posiadających komputer klasy PC lub
Mac i pragną realizować się na ekranie i... drukarce. □

Wacom Graphire

Dane techniczne:

Rozmiar: A6
Mysz: dwa klawisze + rolka
Pióro: kołyskowy podwójny przycisk
Czułość pióra: 512 poziomów
Rozdzielczość: 1000 dpi

Plusy:

• rozmiar podkładki pod mysz
• duża czułość pióra

Minusy:

• niewielkie oprogramowanie
użytkowego

Dostarczył:

KSK Dystrybucja S.A.
ul. 11 Listopada 11
40-387 Katowice
tel. (0 32) 251-69-59
fax. (0 32) 759-17-13

Internet:

www.ksk.com.pl
www.wacom.com

Cena:

480 zł

A-Open AK72

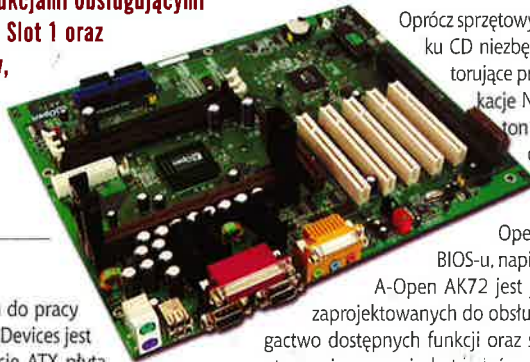
Podstawa dla Athlona

Płyty główne dostępne na rynku kojarzą się większości użytkowników zapewne z konstrukcjami obsługującymi procesory podłączane do gniazd Slot 1 oraz Socket 7. A co powiecie na płyty, które obsługują procesory korzystające ze Slot A stworzonego do współpracy z procesorami Athlon firmy AMD?

Mike-L

Jedną z konstrukcji przewidzianych do pracy z układami firmy Advanced Micro Devices jest A-Open AK72. Wykonana w formacie ATX płyta główna zbudowana została przy wykorzystaniu zestawu układów VIA Apollo KTX133 obsługujących dużo więcej przydatnych funkcji niż poprzednio stosowane kości AMD K520. Tym razem w pełni zaimplementowano współpracę ze standardem AGP 4x dzięki czemu karty, które korzystają z jej dobrodziejstw działają znacznie wydajniej. AMR, czyli Audio/Modem Raiser, pozwala na instalację w pełni funkcjonalnych modemów, których konstrukcja umożliwia znaczną redukcję kosztów, jakie należy ponieść przy ich nabywaniu. Ciekawym dodatkiem jest śledź, na którym zamontowano dodatkowo dwa porty USB, dzięki czemu zakup HUB-a oferującego dodatkowe złącza nie będzie konieczny. Inżynierowie przewidzieli także obsługę dźwięku poprzez zamontowanie układu zgodnego ze specyfikacją AC97. Jedną z rzadko spotykanych funkcji

jest możliwość wyboru języka w jakim komunikuje się z użytkownikiem BIOS płyty głównej, a dostępne są angielski, niemiecki, japoński i chiński.



Oprócz sprzętowych nowinek dostarczono na krążku CD niezbędne sterowniki, programy monitorujące pracę podzespołów płyty oraz aplikacje Norton Crash Guard, a także Norton Antivirus 5. Instrukcja dołączona do zestawu jest bardzo obszerna i w doskonały sposób opisuje wszelkie funkcje produktu A-Open. Jest ona, w odróżnieniu od BIOS-u, napisana jedynie w języku angielskim.

A-Open AK72 jest jedną z lepszych płyt głównych zaprojektowanych do obsługi procesorów AMD Athlon. Bogactwo dostępnych funkcji oraz świetne oprogramowanie, które otrzymujemy za niezbyt wygórowaną cenę, godne jest polecenia każdemu użytkownikowi decydującemu się na zakup procesorów Advanced Micro Devices.

A-Open AK72

Dane techniczne:

Chipset: VIA Apollo KTX133
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/1
Magistrala FSB: 100-133
Inne: AMR, dodatkowe porty USB, audio AC97

Plusy

- dodatkowe porty USB
- wielojęzyczny BIOS

Minusy

- dość duże rozmiary płyty

Dostarczył:

Incom Wrocław
Pl. Wolności 4
50-071 Wrocław
tel. (0 71) 35-88-000

Internet:

www.incom.com.pl
www.aopen.com.tw

Cena:

490 zł

Epson Stylus Color 460

Domowa poligrafia

Zakup drukarki atramentowej do domu lub niewielkiego biura jest dość kłopotliwy, gdyż nie zawsze użytkownik jest w stanie wybrać z bogatych ofert producentów obecnych na polskim rynku. Niniejszy tekst może wyjaśnić co oferuje firma Epson za kwotę nie przekraczającą pięciuset złotych.

Mike-L

Stylus Color 460 jest drukarką, która jak większość produktów Epsona korzysta z technologii piezoelektrycznej. Dzięki temu kropelki atramentu przenoszone na papier mają bardzo małą objętość i rozdzielczość wydruku może wynosić 720 na 720 punktów na cal kwadratowy. Wydruki kolorowe można uzyskać dzięki trzem kolorom dostępnym w drugim pojemniku instalowanym obok czarnego kałamarza. Sterowniki pozwalają kontrolować wszystkie funkcje drukarki, między innymi rozdzielczość, rodzaj nośnika, czyli wszelkiego rodzaju papiery i folie. Kolejną opcją jest możliwość włączenia opcji PhotoEnhance, której zadaniem jest poprawianie wydruków kolorowych. Można wybierać pomiędzy ustawieniami Standard (uniwersalne), People (dla zdjęć ludzi), Nature (widoki, pejzaże), SoftFocus oraz Sepia (zdjęcia wyglądają na stare). Następnym trybem jest Custom, dzięki któremu dostępne są funkcje Text/Graph (dokumenty prezentacyjne zawierające tekst i grafikę), Economy (wydruki próbne), ICM (dopasowywanie barw na wydrukach do prezentowanych na ekranie). W pudełku oprócz drukarki znajdują się próbki papierów specjalnych Epsona, które pozwalają na przetestowanie możliwości urządzenia. W tekturowym etui znajdują się krążki zawierające sterowniki oraz grę 3D Ultra

Pinball. Instrukcja dołączona do drukarki jest bardzo

dobrze przygotowana, gdyż można z niej dowiedzieć się praktycznie wszystkiego co dotyczy produktu Epsona i jest dostępna w całości w języku polskim.

Jeśli macie zamiar zakupić drukarkę, która wydrukuje wszystkie Wasze teksty, rysunki i grafiki, a dodatkowo pozwoli wykonać nalepki i nadruki na koszulki to zastanówcie się, czy nie wybrać Epsona Stylus Color 460.

Epson Stylus Color 460

Dane techniczne:

Ilość kolorów tuszu: 4 (czarny + 3 kolory)
Format wydruków: do Letter
maksymalna rozdzielczość: 720dpi
technologia druku: piezoelektryczna

Plusy

- świetna jakość wydruku
- dość tania

Minusy

- niezbyt szybka

Dostarczył:

MAX COMPUTERS S.C.
ul. Czajkowskiego 75/5
51-171 Wrocław
tel./fax (0 71) 326 01 36

Internet:

www.epson.com

Cena:

435 zł



Nowości sprzętowe



w trybie UltraDMA 66, co zapewnia dość wysoki transfer danych do i z komputera. Niewielkie rozmiary i prawie bezgłośnie praca sprawiają, że praca z komputerami w nie wyposażonymi staje się przyjemniejsza i bardziej komfortowa.

www.alstor.com.pl

...

Nowe matryce CCD, które według zapewnień producenta, firmy Amtel, odpornie są na promieniowanie kosmiczne i zużywają znikomą ilość energii, będą służyły jako element do budowy kamer przeznaczonych do pracy w nowych pojazdach kosmicznych. Rozdzielczości tych elementów to odpowiednio 512 na 512 i 1024 na 1024 punkty.

www.amtel.com

...

WARSZAWA - 17 lipca 2000r. - Firma Creative Technology, czołowy dostawca systemów PDE (Personal-Digital Entertainment - osobista rozrywka cyfrowa) poinformowała o wprowadzeniu nowego zestawu głośnikowego o nazwie PlayWorks PS2000. Ten dwuelementowy zestaw z subwooferem oferuje graczom "wirtualny" dźwięk przestrzenny, aby mogli cieszyć się pełnią doznań w grach, zgodny z Dolby(r) Digital.

Umieszczając PlayWorks PS2000 na monitorze lub odbiorniku telewizyjnym, użytkownicy PlayStation(r)2 mogą stworzyć sobie własne środowisko gry, pozwalające im uzyskać wszystko, co najlepsze z gier oferujących dźwięk i efekty Dolby Digital. Zestaw wyposażony w cyfrowe łącze optyczne i "Plug and Play" stanowi doskonały dodatek dla PlayStation(r)2 oraz konsoli do gier, które pojawią się w najbliższej przyszłości.

PlayWorks PS2000 został stworzony nie tylko z myślą o użytkownikach konsoli, może on zostać odłączony od konsoli i podłączony do komputera w celu poprawy brzmienia filmów DVD odtwarzanych przez komputer oraz gier wykorzystujących dźwięk przestrzenny i EAX.

Miłośnicy gier i filmów, poszukujący rozwiązania zapewniającego wysoką jakość dźwięku, mogą skorzystać ze zdolności układu do odtworzenia pola akustycznego 5.1. Dolby Digital w zestawie zawierającym jedną kolumnę i oddzielny subwoofer. Wbudowane w zestawie dwa procesory sygnałowe (DSP) wykorzystują opatentowaną technikę odwróconych interferencji dipola akustycznego, pozwalającą jednocześnie zestawowi głośnikowemu odtwarzać dźwięk odpowiadający wysoce precyzyjnemu zestawowi głośników dźwięku otaczającego 5.1.

Dostępność
Zestaw PlayWorks PS2000 będzie dostępny, równocześnie z wprowadzeniem PlayStation(r)2, jeszcze w tym roku.

www.creative.com

www.klubcda.pl • e-mail: klubcda@silvershark.com.pl



CD-ACTION

**Klub
CDA**

sprzed@z
wysylkowa

KARTA KLUBOWICZA



Klub CD-Action, co kryje się pod tą nazwą? Odpowiedź jest bardzo prosta. Klub zrzesza prenumeratorów pisma CD-Action (pkt. 1 regulaminu), a jego zadaniem jest udostępnianie różnego rodzaju produktów w możliwie niskich cenach. Oferta zaprezentowana w tym numerze to tylko część możliwości. Ciągłe ją poszerzamy i zmieniamy, zgodnie z zainteresowaniami klubowiczów. Już dziś można zamawiać wybrane produkty. Jak to zrobić? Otóż dzwoniąc pod nasz numer infolinii, dowiesz się, jak najszybciej i zarazem najtaniej otrzymać upragniony towar, ponieważ forma dostawy uzgadniana jest indywidualnie z każdym klientem!!! Łatwo, tanio i z dostawą do domu.

Ewentualne pytania proszę wysłać na adres poczty elektronicznej: klubcda@silvershark.com.pl
Oczywiście z naszej oferty mogą skorzystać również osoby nie zrzeszone w klubie, nie mogą one jednak skorzystać z udogodnień przewidzianych dla klubowiczów.

Regulamin klubu CDA na CD i na stronie www

U nas znajdziesz wszystko!

**Elektronarzędzia -
najtaniej!**

Dla klubowiczów 5 % rabatu



Zestawy komputerowe

Nowe ceny

podzespółów komputerowych

Taniej niż na giełdzie!!!!

Sprawdź u nas!! Sprawdź u nas!! Sprawdź u nas!!

KOMPUTERY SOHO

SOHO P III 450

PIII 450, płyta 100MHz, 64 MB SDRAM, HDD 6.4 GB, k. grafiki SVGA AGP, 8MB, CD-ROM 40x, Klawiatura, mysz, podkładka, obudowa ATX, W'98, UNIHHELP Basic

SOHO Celeron 466

C 466, MS 6178, 32 SDRAM, HDD 4.3GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CD ROMx40, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHHELP, MATX

KOMPUTERY OPTITECH

Bestseller 400 DOS

C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4.3 GB, k. graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, IBM DOS 2000, obudowa ATX

Bestseller Celeron 400

C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4.3GB, k. graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHHELP Basic, obudowa ATX, Kurs Interakcyjny

Bestseller Celeron 400

C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4.3GB, k. graficzna z Word+monitor, dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa ATX, Word 2000, Kurs Interakcyjny, monitor 15"

Bestseller PLUS

C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4.3GB, CD ROM 40x, modem, 400+ modem+monitor, klawiatura, grafika 4MB AGP ATI lub S3, dźwięk 16bit, mysz, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT, monitor 15"

Bestseller PLUS Celeron

C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4.3GB, k. graficzna 4MB, dźwięk, 400+Word 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa BAT, Word 2000, Kurs Interakcyjny

Bestseller Plus 400+modem

C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4.3GB, CD ROM 40x, grafika 4MB, dźwięk 16bit, klawiatura, mysz, modem, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT

KOMPUTERY YOUNG

Young Celeron 433 + Word

C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6.4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CDROM 40x, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, obudowa MATX, UNIHHELP, W'98, Word 2000

Young Celeron 433 DVD

C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6.4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, DVD, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHHELP

Young 433 + modem + monitor

C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6.4GB, CD-ROM 40x, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, modem, wew. 56k, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHHELP, monitor 15"

Young TNT PIII 450

PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB, HDD 6.4GB, CD 40x, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHHELP, Obudowa MATX

Young TNT PIII 450 DVD FM

PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB, HDD 6.4GB, DVD, modem, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHHELP, Obudowa MATX

Young Junior

PIII 450, płyta 100 MHz ZX, 32 MB SDRAM, grafika 8 MB, k.dzw. zgodna z SB 64 PCI, HDD 6.4 GB, CD-ROMx40, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHHELP, monitor 15"

podpis zamawiającego

PAMIĘTAJ O PODPISIE

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PIN Karty Klubu CDA

☐ numer 12/2000 z DVD 29,99zł

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniam firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

PAMIĘTAJ O PODPISIE

W związku z dniem 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym **NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW OPROSZCZONCICH, a wyłącznie FAKTURY VAT.**

..... podpis zamawiającego

podpis zamawiającego

PAMIĘTAJ O PODPISIE

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PIN Karty Klubu CDA

☐ numer 12/2000 z DVD 29,99zł

podpis zamawiającego

PAMIĘTAJ O PODPISIE

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PIN Karty Klubu CDA

☐ numer 12/2000 z DVD 29,99zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca Listopad /2000

☐ trzy numery 42,00zł

☐ sześć numerów 78,00zł

☐ dwanaście numerów 144,00zł

☐ numery archiwalne

☐ numer 12/2000 z DVD 29,99zł

wzrost, zdjęcie

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca Listopad /2000

☐ trzy numery 42,00zł

☐ sześć numerów 78,00zł

☐ dwanaście numerów 144,00zł

☐ numery archiwalne

☐ numer 12/2000 z DVD 29,99zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca Listopad /2000

☐ trzy numery 42,00zł

☐ sześć numerów 78,00zł

☐ dwanaście numerów 144,00zł

☐ numery archiwalne

☐ numer 12/2000 z DVD 29,99zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca Listopad /2000

☐ trzy numery 42,00zł

☐ sześć numerów 78,00zł

☐ dwanaście numerów 144,00zł

☐ numery archiwalne

☐ numer 12/2000 z DVD 29,99zł

Pokwitowanie dla poczty

zł gr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający
Dokładny adres

PIN:

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę
zł

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł gr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający
Dokładny adres

PIN:

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę
zł

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający
Dokładny adres

PIN:

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę
zł

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający
Dokładny adres

PIN:

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę
zł

podpis przyjmującego



www.klubcda.pl • klubcda@silvershark.com.pl

KLUBCDA

Gry PROMOCJA

Dla klubowiczów 5 % rabatu



cena 139,00 brutto



cena 89,00 brutto



cena 69,00 brutto

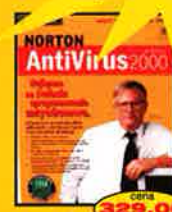


I wiele innych



Programy PROMOCJA

Dla klubowiczów 5 % rabatu



cena 329,00 brutto

cena 249,00 brutto

I wiele innych



Produkty firmowe CD-Action



cena 25,00 brutto



cena 25,00 brutto



cena 25,00 brutto



cena 8,00 brutto



cena 25,00 brutto



cena 10,00 brutto

Gadżety firmowe CD-Action i pytaj o więcej



Chcesz więcej?! Zadzwoń 0801 600 200

Sprawdź cennik na CD

lub zajrzyj na stronę www.klubcda.pl

Oferta tylko dla klubowiczów!



cena 16,00



cena 16,00



cena 16,00



cena 16,00



cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Grand Touring
KOD: CG001

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Western Front
KOD: CG002

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Big Race USA
KOD: CG003

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Apache vs. Navo
KOD: CG004

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Shogun: Mobile
KOD: CG005

Gry - największy wybór!

Dla klubowiczów 5 % rabatu

Między innymi

Driver



1801 600 201

Age of Wonders



1801 600 201

DragonFire



1801 600 201

Dalkatana



1801 600 201

Championship Manager



1801 600 201

Dominant Species



1801 600 201

Fifa 2000



1801 600 201

Flight Simulator 2000



1801 600 201

Final Fantasy VII



1801 600 201

Earth 2150



1801 600 201

F/A 18E



1801 600 201

Faraon



1801 600 201

Force 21



1801 600 201

Football Manager 2000



1801 600 201

Indiana Jones



1801 600 201

GTA 2



1801 600 201

Home World



1801 600 201

Revenant



1801 600 201

Kingpin



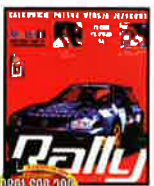
1801 600 201

NBA Live



1801 600 201

Rally



1801 600 201

Programy - najtańsza oferta!

Między innymi

Samouczek komputerowy



1801 600 201

Rachmistrz



1801 600 201

Profesor Klaus



1801 600 201

Pitagoras 2000



1801 600 201

Panorama Film



1801 600 201

Matematyka



1801 600 201

Euro Plus



1801 600 201

Magix Music Maker de Lux 2000



1801 600 201

Magix Live Act DJ



1801 600 201

Kurs J. niemieckiego



1801 600 201

Kurs J. angielskiego



1801 600 201

Adaś Pirat Barnaba



1801 600 201

Tell Me More Angielski



1801 600 201

LangMaster



1801 600 201

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Nie wiem czemu, ale w dzisiejszym AR jest odczuwalnie więcej niż zwykle narzekania, wyrzekań, oskarżeń itp. pod adresem CDA. Czyżby tak na Was podziały kończące się wakacje? No cóż, mogą to zrozumieć i głębiej współczuję (...dobrze Wam tak! ...dobrze Wam tak!!! :) - a ja dopiero będę miał wakacje, che, che, che. Sami ocenicie, czy stawiane nam zarzuty mają sens. Zresztą są też inne listy :). OK, zapraszam do lektury i odwiedzin naszego kanału #cdaction, w każdy piątek 14-16. A jak Wam mało AR na papierze, to przypominam o istnieniu FAQ (czyli odpowiedzi na najczęstsze pytania czytelników) oraz Action Maga na CD...

Myśl miesiąca: Lepiej nic nie mówić, niż głupio milczeć :).

Oryginalne czy legalne?

(...) Wytłumaczcie mojemu koledze, że pełne wersje dołączane do CDA to ORYGINAŁY (on myśli, że LE-GALE). A oto jego tok rozumowania: a) oryginał - kupuje się w sklepie, posiada pudełko i instrukcję; b) legal - kupuje się w kiosku, dołączony do jakiejś gazyty; c) pirat

Hm - a co z np. Cool Games? CD dołączony do pisma bez pudełka, ale jest instrukcja... i jak to ugryźć? W ogóle nie wiem, czy warto dzielić włos na czworo, dzieląc oryginałki na jakieś podkategorie. Oryginalna gra, to gra wyłoczona za wiedzą i zgodą jej dystrybutora, rozpowszechniana POZA tzw. "szarym obiegiem", z opłaconiem podatków itd. Te warunki nasze gierki spełniają. I tyle.

Zupełnie nie rozumiem ludzi, którzy piszą takie teksty jak: dajcie grę XXX, albo: wydrukujcie ten list albo będziecie tchórzami. Ludziska! Przecież jakby takiego listu NIE wydrukowali to NIKT, prócz autora, o tym i tak nie wie - a jakby wydrukowali..., to by dopiero świadczyło o ich tchórzostwie. Dlatego rozumiem, (...) że takie listy lądują po prostu w koszu. (...) Mam małe pytanko: chcę zostać informatykiem i spotykam się z różnymi opiniami (...) Jedni mówią, że informatycy zarabiają mało a ich praca jest nieprzyjemna. Drudzy twierdzą coś innego (...).

Marcin Z. z Poznania

To jest sprawa względna. Dla jednych np. 2000 zł miesięcznie to szczyt marzeń, inny zaś uważa, że to niedźna pensyjka, za którą nie warto się nadmiernie wysilać. Informatycy raczej należą do tej drugiej grupy. Stukanie w klawiaturę też jednych fascynuje, innych nudzi. Stąd nie wiem, czy ich praca jest nieprzyjemna - na pewno jest ZMUDNA. Prywatnie sugeruję jednak, byś został informatykiem - to zawód z przyszłością. [A poza tym liczy się to, czy lubisz swoją pracę, bo jeśli tak - to będziesz ją wykonywał z przekonaniem - czyli dobrze - a wtedy pieniądze przyjdą same - Jedy]. [Idealista... - Smg].

Co za mutant?

Devi pytała się, dlaczego dziewczyny lubiące komputery, są dla nas rzeczą nienaturalną. Ponieważ: jesteśmy snobami i zawsze chcemy być najlepsi. Mam koleżankę - chociaż jest bardzo ładna, inteligentna, bogata - to żaden chłopak jej nie lubi. Czemu? Bo potrafi każdemu dokopać w dowolną grę - od Quaka po Tetris, a na dobitkę pisze wiersze. Jak taką lubić?

Artur from Staw

Gem:ini był wyraźnie zainteresowany zdobyciem jej adresu :). [Nie tylko on - Jedy]. [Eeee, policja to tak z nauki, odruchowo... - Smg].

Co to ma być?!

Robicie jeden kurs za drugim (Pascal, C++ i kto wie co będzie jeszcze). I dla kogo to? Zastanowiliście się?

Tak - dla myślących. Znasz to pojęcie? A jak nie, to spójrz w lustro i wyobraź sobie coś dokładnie odwrotnego niż to, co tam widzisz :).

Może nie wiecie o tym ale są jeszcze w Polsce osoby, które nie mają dostępu do Internetu (...) i nie mogą sobie ściągnąć softu, o którym piszecie. Jak my, ZACOFANI, mamy zatopić się w Waszych tekstach o C++ czy Pascalu, nie mogąc ani pomagać tego, co opisujecie? (...)

Zaraz zaraz. Po pierwsze sam nie mam netu w domu (choć mam w pracy...) - ale wiem o istnieniu czegoś, co nazywa się "kawiarenka internetowa", gdzie można sobie pójść i posurfować, czy pościagać to i owo. I na miarę możliwości staram się wrzucać na nasze CD-ki rozmaite użytki (kompilator C++ w 7/2000!). A propos Pascala za friko - poczytaj listy w kąciku

Pascala w CDA 8/2000...

A teraz zastanówcie się, po co komuś 10 MG [?! - red.] ikon. Czy nie można by zamiast nich dać Pascala?

low. Bierul

Można by było. Ale wtedy też ktoś będzie narzekał "po co to komu, mi się nie podoba, mnie to nie interesuje, ja nie chcę" itd.

Wkurzony

Czemu wy tak lubicie robić bałwany??? Nie ze śniegu, tylko z waszych czytelników!!! W numerze 4/00 w dziale "DZIWNIE LISTY" na pytanie jednego gościa: "Jak wkłócić piłkę do bramki?", Eld po pięciu minutach (musi być naprawdę ciężko myślący...) odpowiedział, aby ją kopnąć. [Widzę, że jednak nie tylko Eld ciężko myśli..., ponadto on potrafi wyczuć ironię w tekście :)] Ten ktoś, co zadawał pytanie myśli pewnie teraz, że wystarczy zwyczajnie kopnąć piłkę, aby to zrobić. A to jest nieprawda!!! [Najłatwiej jest strzelić bramkę z rzutu rożnego. Trzeba wtedy nacisnąć (che, che, nie podamy!)] Dlaczego jego pytanie dał się do działu "DZIWNIE LISTY"? Góściu miał problem liczyć na was, że mu pomożecie - a tutaj nic!!!

Na problemy typu "kupiłem pirata i nie znam klawiszologii, ajj, pomóżcie!!!" odpowiadać sensownie (i w ogóle) nie zamierzamy. Bo jedyną sensowną odpowiedzią, którą mamy chęć udzielić, jest sugestia, gdzie sobie można taki CD umieścić. I nie mamy na myśli szuflady. Co gorsza, jest to raczej niemożliwe z anatomicznego punktu widzenia :). (Albo i możliwe - ale bardzo bolesne i niewygodne dla tej osoby).

Musicie się nauczyć, że czytelnik rzecz Święta!!! Jeżeli byście tak ze wszystkich robili bałwanów, to niedługo AR zniknęło by z CD-ACTION, bo kto chciałby pisać listy, gdyby wiedział, że wyjdzie na bałwana.

Jak to kto - wkurzeni na nas czytelnicy. Jak zawsze. Ponadto, jak chcesz założyć nową religię albo rozpocząć kult św. Czytelnika, to idź do kościoła, OK? My tu takich - świętości nie uznajemy.

Macie nie x-ować nie y-ować, bo to robi się wkurzając!!! Przeczytajcie sobie poniższy tekst: "Czasopismo xxx nazwało was debilami!!! Czasopismo xxx jest lepsze od was!!! Czasopismo xxx ma zamiar pozwać was do sądu za głupotę. Czasopismo xxx przeważa was wszystkimi przekleństwami świata!!!".

Ech, nic nowego pod słońcem :). Jeśli ktoś nas pada do sądu, to się o tym chyba dowiemy, nie? A że X czy Y napisał o nas to czy tamto - a niech se piszą, skoro im to sprawia przyjemność (patrz zresztą list: "Wiem wszystko, jakdaki", w dalszej części AR). I poczytaj sobie FAQ z CD...

I jak dobrze wam jest??? Nawet nie wiecie, jakie to czasopismo, bo ono nie istnieje!!! Ale pomyślcie jak się czuliście, gdy czytaliście same xxx. Gdy wy tak piszecie, czytelnik czuje się jeszcze gorzej!!!

FRAJERmen from Kraków

Nie będziemy reklamować pism, które stosują takie metody walki o czytelnika. Im własnie o to chodzi, bo potem jakaś część z 200.000 naszych czytelników - powiedzmy 10-20% - z czystej ciekawości kupiło owe pismo, żeby poczytać, co też tamci do nas mają. I nagle niektórzy by zanotowali 100% wzrost sprzedaży, che, che, Chciełoby... ale za reklamę na naszych łamach to się płaci! (I to słono).

Wkurzony i znużony

Piszę w sprawie, która drażni mnie już od wielu miesięcy (lat? - eee chyba nie...), a mianowicie staran-

nego, aczkolwiek niewybrednego w środkach, ob-jeżdżania wszystkich i wszystkich jak leci. Estetyczne prowokacje, w których prześcigają się Jedy i Smugler są, powiedzmy, trochę NURZĄCE [podkreślenie redakcji]. Do tego dochodzi jeszcze przyczepianie się do dosłownie każdego, mniej lub bardziej nieudolnie napisanego, kawałka listu.

Na przykład do napisania "nużące" przez "rz"? Nie, to jakieś wredne insynuacje, tak upierdliwi nie jesteśmy - wcale się tego nie czepiamy i nie zamierzamy czepiać! [Bo to jest po prostu nużące! - Jedy]

Szkoda, że przepieprzacie się tylko do krytyki... - chyba nie każdy skończył polonistykę i nazywa się Miodek?

Przypieprzamy się do buraków, za jakie już w V/VI klasie podstawówki należy się wstydić. Jak np. napisanie "nużące" przez "rz"... [Oj, daj spokój Smuggie, zacznasz mnie nużyć - Jedy]

Poza tym, sami stwierdziliście, że po to są debilne artykuły w stylu: "Drukarki bez tajemnic" lub "Łatwe pecety" - nr 04/2000 - (szkoda, że nie napisaliście, że "łatwe pecety" są równie odporne na upgrade-y, jak pięciogroszówka na poezję), żeby "młodzi czytelnicy mogli się uczyć". W takim razie dlaczego młodzi czytelnicy są objeżdżani za to, że dopiero się uczą trafić paluszkami w klawisze i formułować sensowne zdania?

Ale od nauki ortografii i kultury bycia odraz wypowiedzi są inne instytucje - polecamy, aby odwiedzili je wszyscy, którzy piszą "nużący" przez "rz". Ponadto, objeżdżamy nie tyle brak umiejętności formułowania zdań, co wyrażone - nawet zgrabnie i literacko - dumnowate opinie w stylu "kupujący oryginały to idioci". Sprawdź. [Eee tam, po co, to jest nużące - Jedy]

Może zamiast kretynskiego nabijania się, zorganizowałbyście szkołę niedzielną poprawnego pisania, retoryki i artykulacji?

OK, jesteś pierwszym kandydatem, sądząc z poziomu tego listu - vide napisanie "nużące" przez "rz"... [Znużyłem się, idę uduścić Barnabę - Jedy].

Natomiast poziom artykułu "Windows 98 od podstaw", opracowany przez p. Janka Jankowskiego, wznosi się na wyżyny głupoty niedostępne dla zwykłych idiotów!

Jak rozumiem, TY potrafiłeś te wyżyny docenić? Ty, który piszesz "nużące" przez "rz"... [Co za nużąca uwaga - Jedy].

Stwierdzenie "(...) będziesz mógł utrzymać swoje-go kompa w idealnym porządku i zachować kontrolę nad plikami na długie lata" o mało nie zrzuściło mnie z krzesła - pan Jankowski przesadził się chyba na '98 z XT-eka! Proszę o artykuł na temat stabilności '98 tego samego autorstwa.

Na razie prosimy o KONKRETNE przykłady "buraków" w tym tekście, bo jakoś nie widzę tu ANI JEDNEGO kontrargumentu. Może poza jednym: "jestem mądrzej-szy, wiem najlepiej, każdy kto się ze mną nie zgadza albo umie mniej, jest więc tym samym idiotą". Aha, a nie chcesz przypadkiem artykułu o tym, czemu "nużący" nie należy pisać przez "rz"? [Jestem znuuuzooony... idę po noóóó, bo a nuż się zanurzamy w tych wynurzeniach? - Jedy].

Chyba pora kończyć, bo gdybym jeszcze coś napisał, to przekroczyłbym próg "opłacalnej objeżdżalności" i jeszcze byście to wydrukowali (po odpowiednich zabiegach artystyczno-krawieckich...)

Gray

I co - zapamiętałeś, jak się pisze "nużące"? Bo jeśli tak, to nasze durnowate odpowiedzi mają jednak jakiś sens i porządek...pożyty?... (khem) pozytywny efekt! PS. I bez urazy, dziś czepialiśmy się Ciebie specjalnie i upierdliwie, z czystej złośliwości :). Taki mamy nastrój w poniedziałki rano... [Uwaga - poniedziałki są nużące - gdyby ktoś nie wiedział - Jedi].

Kasiarze!

Kiedys bardzo was lubiłem. To było nawet z pół roku temu, ale przestałem. Doznałem wrażeń, że lecicie na kasę. Ciągłe, niby to niewinne, podwyżki. [Jeśli już, to nie "niewinne" a "niepiwne bezałkoholowe", to bliższe naszym gustom - red.]. Dawniej byliście cichym extrasowym piśmem o grach dla elity [eee-lity!?! - red.], ale od kiedy możecie się pochwalić największym nakładem, przewróciło się wam w głowach. Zatrudniście pełno nowych redaktorów - oczywiście dla większego zysku.

Jakaś obsesja finansowa tu się objawia, co trzy słowa nic tylko "kasa" i "zysk". Ale fakt - bydlaki jesteśmy: cokolwiek nie zrobimy, to tylko po to żeby zarobić (w przeciwnieństwie od innych pism, które robią wszystko, by stracić, dotożyć do interesu, obniżyć sobie nakład itd.). Ależ pazerne wstręciuchy z nas! [Nużące kapitalistyczne świństwo! O! - Jedi].

Mówicie, że macie dużo stron, ale o reklamach to już nic nie wspomniacie. Na początku reklamy miały być tylko na początku i na końcu...

Znajdź CYTAT, gdzie to mówimy! I ZACYTUJ! Brednia!!! Aha - odejmij od ilości stron CDA ilość stron-reklam. Po czym porównaj wynik z objętością dowolnie wybranego polskiego pisma o grach (nawet razem z reklamami, a co mi tam!). I?

...ale jak poczuliście zapach większej forsy, zaraz walnęliście reklamy gdzie się da. I jeszcze ten biedny, chory psychicznie sadysta, który dogadza sobie gumowymi kurczakami - Mr. Jedi. Teraz uważam was za bandę kretynów i debilów dla których liczy się tylko kasa.

Kolejny atak kasofobii. (Kto tak naprawdę ciągle o niej gada - my czy Ty?) Ponadto, wolę być uważany za kretyna, niż pisać durne listy - to pierwsze czasem można ukryć, to drugie widać od razu. BTW: fajnie jest nie liczyć się z kasą, będąc na utrzymaniu mamy/taty, o fajnie... zazdrościmy. [Barnaba nie jest tylko gumowym kurczakiem! To mój przyjaciel!!!! - Jedi].

Napiszę więcej później, bo mam do powiedzenia o was jeszcze raz tyle. Jedyny mądry gość to ten od kursu C++ , chociaż każe robić programy z przedwojennym poleceniem PRINTF. No, coż.

MaxMan

Fakt, gość wykłada na uniwersytecie (i nie podłogę kafełkami, w toalecie), to co on tam może wiedzieć, patafian niedouczony... Z niecierpliwością czekamy na drugi list! Będzie jeszcze śmieszniejszy, mam nadzieję?

Ciekawa opinia

(...) CDA jest jak kobieta: ciągle chciałbyś ją oglądać.

ng-P

Powiem tak: ja już jestem na etapie... kartkowania :))))). Starannego, wielokrotnego i od deski do deski (by nie rzec - dogłębnego). Samo patrzeć jednak niewiele daje...

Jedna rodzina?

Skoro Jedi jest naczelnym Kawaii, to mógłby wrzucić parę mangowych obrazków na Cover CD. Skoro to wszystko jedno wydawnictwo - CDA + Kawaii + reszta = jedna rodzina.

Ernst Stavro Blofeld

Moja żona to jak najbardziej moja rodzina. Ale to nie powód, żebym poszedł do pracy w jej ciuchach! [W takim razie czyja ta skórzana spódnica i czarna koronkowa bielizna, co?! - Jedi].

O AR

Naprawdę spodobało mi się to, co napisał "Kadzący Fagas" w 6/00. Stanowczo przesadzacie z tymi wyopinami (...), dawno nie było już takiego AR, w którym nie trafilyby się jakiś dotknięty, obrażony, niezadowolony itp. itd.

To już przeszłość! Od kilku miesięcy każdy niezadowo-

lony jest po cichu eksterminowany. Otwiera paczkę z CDA - a tu moje zdjęcia, skarpety Barnaby albo coś jeszcze gorszego... (zdjęcie moich skarpet przed rozkruszeniem?) i po frajerze! Dobrze mu tak!

Nie wiem, co się stało z ludźmi - gdzie ich poczucie humoru (...) i umiejętność patrzenia na świat z przyzwyczajeniem oka. (...) Może niektórym przydałoby się wytłumaczyć, że AR to wspaniała sprawa - trochę luzu i śmiechu, coś co dodaje CDA oryginalności i niepowtarzalności (...), coś jedynego w swoim rodzaju. Ludzie! Poczytajcie rubryki listowe drukowane w innych pismach (...) Przy AR (...) nieraz związałem się już ze śmiechem (nie polecam czytania AR w autobusie - te głupie, okrutne uwagi współpasażerów!). Wielu narzeka na począte listy, ale przecież trzeba mieć zaufanie do redaktorów, zdać się na ich nieprzeciętne poczucie humoru i profesjonalizm (...) Kiedy początałem zdanie wycięte z mojej kartki pocztowej [to o miernej estetyce pisma, wskutek coraz bardziej bezałkoholowych piw - red.] to oniemiałem (...), ale w sumie kumple mieli trochę radości i ja też w sumie (nie mówię już o Kitku). Choć przecież mógłbym, wzorem innych, ponarzekać, że nie przytoczono całego tekstu. (...) Koleś wypocił jakiś taki mieniułki tekst i zaraz marudzi, dlaczego nie został wydrukowany (...) jasne, to nobilituje - ale na zaszczty to trzeba sobie zasłużyć...

Skróty służą tylko maksymalnemu wyekspozowaniu tego, co uznaliśmy w liście za ważne - wyciskamy z nich całą esencję. Gdybyśmy każdy warty publikacji list drukowali w całości, to albo w AR byłoby 5-7 listów miesięcznie, albo AR miałby 8-10 stron - i tak czy siak większość z Was usnęłaby przy nim z nudów, czytając wstęp na pół strony, masę dygresji, życzorysy rodzinny, opinie czytelników na temat sytuacji w Średniej Wołdie i polityki rządu w Mongolii, itd. To się nazywa "dynamiczny montaż" :).

W tym miejscu apel: drodzy czytelnicy i korespondenci AR. Więcej humoru i dowcipów, mniej narzekania i bluzgów! Jasne, że krytyka jest potrzebna, ale można ją przekazać w bardziej elegancki sposób niż w anonimie pełnym beznadziejnych (zero fantazji!) epitetów. (...) Swoją drogą, to podziwiam "niszczy-cieli CD-Romów" (Romowie pewnie się zaraz obrażą...) za to, że mają w sobie jeszcze tyle poczucia humoru, by trzymać klasę AR mimo tych wszystkich ponuraków i obraźliwych.

Na pohybel ponurakom i na ponur pohyblom! [Gumowe kaczkuszki na Madagaskar! - Jedi].

PS. Przestrzegam wszystkich przed pisaniem listów pod wpływem piwa (mimo że są coraz bardziej bezałkoholowe). Nie tylko nie poprawia to estetyki pisma i nie podnosi poziomu literackiego - ale dodatkowo powoduje dziwną chęć nalepienia na kopercie 20 znaczków - i robienia innych, głupich i drenujących portfel, rzeczy. Własną łapą napisał...

Kot Behemot

Girl's Corner

(...)Uważam, że jeśli chodzi o uzależnienie od komputera (...), to nie wzięliście pod uwagę nałogowców biernych (...) Jeszcze do niedawna sama byłam jedną z takich osób. Nie grałam wiele, ale czasem nie mogłam wytrzymać bez patrzenia jak mój starszy brat gra (...) Obecnie mogę się już powstrzymać...

Niedługo ktoś machnie jakąś prackę magisterską albo doktorską na temat "Systematyka nałogowych graczy komputerowych, na podst. lektury AR". Materiału badawczego ma pod dostatkiem :).

(...) Chciałabym też zwrócić uwagę koleżdze z Kazachstanu, że nawet ja, 14-letnia dziewczyna, wiem że Hellfire to dodatek do Diabła, a nie inna nazwa Diabła 2. (...)

Lao

Chyba zaszło tu jakieś nieporozumienie. Ten gość pisał, że w Kazachstanie tamtejsi gracze w swej naiwności myślą, że Hellfire = Diabło 2. Aha, w Twym liście było sporo innych pytań - na ogromną większość z nich odpowiedź znajdziesz w pliku FAQ, na CD - Extras!!!!FAQ...

Nazywam się Magda i (miedzy innymi) jestem redaktorem naczelnym dwóch pism: Wypocinek(r) i Net Games News(r). I tu zwracam się do czytelników: "Drozdzy (współczytelnicy?), bycie redaktorem czegośkolwiek to cholernie trudna sprawa (czas, ciężka praca, czas, marna pensja, czas - czyli ciągle nadgodziny, a o czasie już nie wspominając). No i te cią-

głe walki z wydawcą (Unreal wysiada). Fakt, jest wesoło (czasami aż za bardzo), ale znacie powiedzenie: śmiech przez łzy? No, ale nie o tym miałam pisać. Muszę przyznać, że CD-Action jest piśmem wzorowym szczególnie dla nas - (zespół redakcyjny). Dzięki wam wspinały się powoli na szczyty, a raczej wspinaliśmy się z wielkim hukiem za jakieś dwa miesiące. Zamierzamy powtórzyć również wasz błąd, czyli stworzyć coś na kształt AR. Dlaczego błąd? Bo chyba sami przyznacie, że poza walorami humorystycznymi (ciąg dalszy "Na luzie?"), dział ten nie ma większego sensu (no, chyba, że od początku mieliście taki zamysł).

Tu bym polemizował. Jeśli np., zaznaczycie na czerwono każdy tekst, w którym robimy sobie tzw. jaja z siebie i/lub czytelników, to zobaczycie, że reszta - a często większość! - tekstów jest jednak dość albo całkiem serio i o rzeczach niekoniecznie śmiesznych. Ale że podajemy je opakowane w śmiech - to się łatwiej je tyka (jak gorzką tabletkę w cukrowej polewie). Bo gdyby było tylko serio - kto byłby w stanie przebrnąć przez 4 strony drobnym druczkiem i jeszcze chcieć więcej? A gdyby było tylko głupio i/lub śmiesznie - to z AR zrobiłoby się Na Luzie Plus, a nie o to nam chodzi.

To co prawda wina czytelników, bo to oni tworzą AR. [współtworzą - bo do tanga trzeba dwójka - red.]. Ale jest tak jak jest i już nic tego nie zmieni. Dla nas to big+ i nie mamy wam nic do zarzucenia. Co do reklam i pewnych ograniczeń (to do czytelników), to są to po prostu wymogi rynku i nie da się tego przeskoczyć (jesli ktoś sądzi inaczej, to zapraszam go nad Wielki Kanion). Mogłabym tam jeszcze długo komentować pewne uwagi czytelników, ale po pierwsze, jest to robota Szanownych Panów: Smugglera (też nie cierpię jak ktoś przekręca rywkę) i Mr. Jedi'ego, a po drugie szkoda mi klawiatury (wbrew pozorom strasznie się zużywa). Na koniec życzę wam samych sukcesów, 100 mln. nakładu i ciekawych gier do testowania.

Magdalena Polińska alias Triss Merigold

Noooo..., masz pozdrowienia od Gerałta i Yen, prosto z Avalonu :). I też życzymy sukcesów.

(...) Piszę zainspirowana listem Mamuta z 6/00. Po pierwsze, chcę mu pogratulować, że przeczytał Władę Pierścieni (...) Gratuluje i zachęcam do lektury innych książek Tolkiena. Po drugie - trochę się zdziwiłam. Może trochę słabo orientuję się w sprawach PC (komputer stoi w pokoju brata i prawie nie mam do niego dostępu (...)), ale nie sądziłam, że znajdziesz tu listy dotyczące KSIĄŻKI.

Ja przepraszam - a dlaczego nie? Książki ZAWSZE I WSZĘDZIE rules!

Sama bardzo lubię czytać (...) i bardzo ucieszyło mnie zdanie Mamuta o Władcy Pierścieni (...) Fajnie, że można u Was znaleźć coś takiego. Właśnie za to (i nie tylko) was lubię - że nie zamieszczacie tylko tych fragmentów listów, które Wam odpowiadają.

Noooo..., akurat ten w pełni nam odpowiadał :). Ale faktem jest, że nie czytamy listów pod kątem "ten jest dla nas niewygodny, porusza sprawy dla nas trudne - to do kosza, bo i tak nikt się nie dowie, że takowy otrzymałmy!". Staramy się tylko wybierać z Waszych listów te fragmenty, które mogą zainteresować większe grono odbiorców - a czy są to pochwały czy bluzy na nas, to już nieistotne.

Aha, jeszcze coś. Barnaba to nieźle imię dla kurczaka, ale mam pytanie: jak sprawdza się pęć gumowych kurczaków?

Dziewczyno - uwierz mi, że nie chciałabyś znać szczegółów! W każdym razie robi się to możliwie DYSKRETNIE. Sama pomyśl - zostać aresztowanym za molestowanie gumowego kurczaka... to już hańba totalna. A jeśli naprawdę jesteś ciekawa - przyjdź, zdemonstrujemy. Być może nawet na kurczaku :)).

Chciałam sprawdzić, czy w waszych CD po jakimś czasie zalegają się wirusy; Postanowiłam jeden z nich włożyć w wilgotne miejsce (łóżko brata) i po tygodniu zaraziłam się grypą, a teraz rozpakowuję się wirusowe zapalenie wątroby. Co robić? Pomocy!!!

Jola B.

Jak nie uważałaś, co robisz, to teraz rób co uważasz... :)

Powrót kobiet

Uliżyło mi gdy w 07/00 nie było w sprzeczce ani jed-

nej panienki. Cemu jednak znów są w 8/00?

MiRo, Toszek

Spróbuj wytrzymać bez kobiet dłużej jak miesiąc! :). Czasem się przypomniał, ale nie za mocno, spoko.

O piractwie dwugłos

O jaaaa!!! Jak czytam teksty, o tym jakie to piractwo jest straszne, to mi się robi niedobrze. Piszecie, że to złodziejstwo i takie tam. Ale pytam się: po co są w takim razie komputery?

Ha - faktycznie: po co? Pomyślmy... Żeby crackować gry, żeby kopiować pornuski na HDD, żeby tylko i wyłącznie grać, i grać, i zarabiać na kopiowaniu kradzionych wersji gier... po to są komputery! No, nie?

A może My gracze mamy qpować sobie oryginały?!

Straszne!!! Zgroza!!! Aż mdli mnie, gdy to muszę powiedzieć... Ale... dokładnie! Tak!

(przy dobrym wietrze miałbym 5 na rok)

To tyle co ja...

A wtedy gdzie kasa na np. nowego procka?

A wiesz co? ZATEM KUPUJ ORYGINALNE GRY I UKRADNIJ PROCEK... Coś nie pasuje? Jaka różnica - CO UKRADNIESZ? Będziesz choć miał urozmaicenie!

Może któryś szanowny pan redaktor zamieni się miejscem z jakimś przeciętnym graczem, z przeciętnym zarobkiem/kieszonkowym i wtedy pieprzy, jakie to piractwo jest okropne?!

Moje kieszonkowe, które sobie zostawiam z pensji (którą "niema!" bez żadnego przymusu fizycznego oddaje - prawie dobrowolnie - żonie), jest - jak podejrzewam - niewiele wyższe od kieszonkowego sporej części z Was! Serio! A i (jak myślę) zamiana pensjami z niektórymi z Was wcale nie byłaby takim złym interesem. Wam się wydaje chyba, że my - za przeproszeniem - nawet kupki robimy stużetówkami w tej pracy? Mówiąc wprost, moje kieszonkowe to 100, max. 150 zł miesięcznie. I co?

Ach - ale się zdenerwowałem! A tak poza tym, to uważam, że CD ACTION jest całkiem spoczi.

Apus

Dobre i to :).

A teraz Coś z zupełnie innej beczki... Jak wszyscy(?) kiedyś tylko zgrzywałem gry od qmpli. Nawet na giełdy nigdy nie chodziłem. Było tylko: załatw mi Q2, Civ2, SC etc.). Ale pewnego razu coś się zmieniło... Wiedzie co? StarCraft tak mi się spodobał, że od razu zaprzagnąłem mieć pełną wersję! Bylem pewien, że tyle zabawy ile mam za każdym razem grając w SC jest warte tej setki złotych! Ale wyszedł BroodWar. No cóż. SC miałem jeszcze pirackiego, więc kupiłem BW. Orde! Jakże za...rabiste pudełko! A jaka piękna płyta i jak legalnie pachniała! I jaka super instrukcja! (a co dopiero ta z SC!) To było coś odurzającego! Do tej pory moi qmple powtarzają, że zesłowałem, bo nie minęło pół roku, a nabyłem oryginalne SC, Diablo, C&C:TS... :)) Wciągnęło mnie! Powiedziałem sobie, że już nigdy nie kupię pirackiej gry! (...) Ale chciałbym przestrzec tych tam na zewnątrz! Pamiętajcie, jak już kupicie jedną oryginalną grę (za te sto zeli), to później sięgniecie po następną... i następną... To jest jak narkotyki! (...) A! Byłbym zapomniał! @#\$%^ do wszystkich tych hackerów-lamerów, co to się chcą hakowania z pisemek uczyć!!! @#\$%^ @ z Wami, na bambus małpy giga!ć!

Boguś

Bohater?

(...) Sorry za te wyzwiska ale w szkole wq****li mnie belfry i postanowiłem wyżyć się na Was.

LucaS

Tja. Szanowny Pan traktuje - jak widzę - nas jak... hm? Spluwaczkę? Manekin treningowy? Trza się było odreagować, to się puściło parę błuzgów (raczej głupich niż obraźliwych) pod naszym adresem. Co prawda, mamy to wliczone w koszt własny - ale... "nie czyn drugiemu..." Kiedyś, gdy np. wezmą Cię pod buty wkurzeni na świat skini (czego nikomu nie życzymy), na pewno zrozumiesz gości: chłopa! musiał się po prostu na kimś odreagować, a Ty byłeś akurat pod ręką - tj. nogą.

No i OK - skoro już musiałeś, to trzeba było się choć podpisać imieniem i nazwiskiem, bo tak to po prostu wyszedłeś na tchórza, który atakuje od tyłu i szybko ucieka. Bo my przecież i tak byśmy się nie mścili!... (no, może co najwyżej zrobilibyśmy z Ciebie idiotę w oczach tysięcy ludzi, jakby nam się akurat chciało :)). Jak się ma te 16 lat, to wypadałoby zacząć zachowywać się jak mężczyzna, a nie dupek żółdny, nie?

Nieobiektywni

(...) Mianowicie uważam, że recenzje gier są za bardzo subiektywne. Magazyn takiego kalibru nie może sobie na to pozwolić. Jesteście w końcu porządnym piśmem, docieracie pod strzechy wielu domów i w związku z tym wasze zdanie powinno być w pewien sposób wyważone, a oceny gier obiektywne.

Przepraszam - a co przez to rozumiesz? Mamy zamieszczać coś takiego: "grafika jest do bani... ale będą tacy, którym się to spodoba; realizm jest denny... ale są ludzie, którzy to lubią; muzykę można stosować zamiast środka na przeczyszczenie... zatem polecam tę grę lekarzom"? - Nie ma czegoś takiego jak "obiektywizm". Każda recenzja jest subiektywna (czyli skażona gustem recenzenta), a co najwyżej autor dobrze udaje, że nie :). Przy czym u nas nie znajdziesz recenzji w stylu "nienawidzę gier FPP, więc dam jej 1/10, bo każdej tyle daję dla zasady". Zwykle gra danego gatunku trafia do jej fana (choć są wyjątki od reguły).

Waszym zdaniem kieruje się większość potencjalnych nabywców gier, ponieważ nie każdy ma możliwość osobiście sprawdzić grę przed jej zakupem.

Paweł, czyli Warlock

Po to są dema, kumple itp. Sprawa jest prosta: jeśli parę razy poczytam recenzję jakiejś gry i okaże się, że moje opinie są bliskie opinii recenzenta, to mogę czasem kupić jakąś grę - chwaloną przez niego - w ciemno. A jak uważam, że autor bzdury pisze, to nie będę sugerował się jego zdaniem (albo sugerował na odwrót - jak chwali, to wiem że NIE kupię :)).

Internacjonalizmy

Cemu CD tłoczyć w Czech Republic?

Po pierwsze mamy do Czechów blisko (do granicy niecałe 2h). Po drugie robią to taniej i solidniej niż polska konkurencja. Po trzecie - jak już się jedzie po te CD-ki, to się przy okazji kupuje znakomite bezalkoholowe wyroby czeskich browarów, które kosztują tam 1-1,5 zł (a u nas są po 2-3x tyle). Sam widzisz - argumenty nie do odparcia...

Skoro Angole Was wykupili, to czy mogą ingerować w CDA?

Lord and Master of the Uniwers (tak tak, ten z Różanek)

Owszem, jak najbardziej. Pytanie tylko - po co, skoro CDA sprzedaje się jak ciepłe butelki? A skoro tak, to nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie przy nim majstrował - żeby popuścić maszynkę? Spoko. Nikt nas do niczego nie zmusza, niczego/nikogo nie narzuca i nie uczy, co i jak mamy robić.

O paru rzeczach

(...)Zauważyłem, że coraz mniej jest listów, gdzie występują dwie strony, które się kłócą np. o to, jaka gra jest lepsza (np. DN vs. Q). Ciekawy jestem czy to Wy przestaliście je zamieszczać, czy czytelnicy zmądrzeźli?

Z radością informujemy, że to drugie!

Teraz pora wytłumaczyć co poniektórym ludziom zadającym Wam pytania w stylu "za co ta cena", "czemu jesteście tacy drodzy". Trzeba im wytłumaczyć różnicę pomiędzy wyrażeniami "drogie" i "dużo kosztuje". Prawda jest, że CDA dużo kosztuje - ale nie można powiedzieć, że CDA jest drogie! Paradoxs? Niekoniecznie. Wyobraźcie sobie, że ktoś chce sprzedać Najnowszy Model Najlepszegoauta Na Świecie za 20.000 zł i malucha za 10.000 zł. I co wybierze? Zapewne malucha, bo przecież jest 2x tańszy?! (...)Drugi przykład będzie nietypowy, bo matematyczny. Mając liczbę w postaci ułamka - czy jej wartość zależy TYLKO od mianownika? (cena). Nie, liczy się też licznik (zawartość)

(...) Wiedzie jak mój kumpel mówił na foldery? FLORETY :). Ten sam kolega opatentował sposób zaoszczędzenia dużej ilości MB na HDD (szkoda tylko, że to nie chciało działać :)). Jak zainstalował jakąś grę,

to robił do niej skrót na pulpicie i... usuwał katalog z grą. A potem narzekał, że mu gry nie chodzą [wszystko - jak zawsze - przez te @#\$%\$# Windowse :)) - red.]. (...) W czasie wakacji chyba 40 razy instalował Windows. (...)

Radarek, Dębica

Mistrzostwo świata - gumowy medal i żelatynowa Nagroda Nobla dla tego gościa - szczególnie za ten patent z oszczędzaniem miejsca na HDD. Zwalił nas z nóg! .

Wiem wszystko, lajdaki!

Znam wasz wybrzyk z zamieszczaniem nielegalnie oryginalnych gier. To, że piszecie na okładce waszej gazety "Najlepiej Sprzedawane Piśmo Komputerowe W Polsce" - prawda, jest wywołane tym oszustwem i kantowaniem dystrybutorów gier. Kiedyś kupilem parę waszych piśm. Jednak to zawyżanie cen jest wstrętne. Nawet jeśli powodem jest inflacja, to tak wysoka cena jest absurdem.

Pinkystinki

To się chyba nazywa "nader obiektywne informacje na temat CDA i smutne skutki tychże". Niektóre konkurencyjne gazety umarłyby ze zgrozy (chyba), gdyby co jakiś czas nie zamieszczały na nasz temat jakichś "rewelacji". A to potem owocuje takimi właśnie listami. Niezbyt licznymi, gdyż większość czytelników nie pozwala jednak sobie robić wody z mózgu. No ale jeśli komuś jest łatwiej żyć, tłumacząc nasze sukcesy i swe porażki wrogimi spiskami, kantami itp. itd. ... (i jak ktoś chce w to wierzyć...) Odnosnie ostatniego zdania - dear Pinkystinki, marnujecie się. Idź do rządu, zadeklaruj że od dzisiaj 1\$ kosztuje 12 gr, a litr benzyny nie może przekroczyć ceną litra mineralki - i zaraz będziemy drugim Kuwejtem. Powodzenia w dalszym tropieniu oszustów i absurdów! Teraz zdejmaj UFO... (wcale nie są zieloni i nie pochodzą z kosmosu i mogliby się częściej pojawiać!)

Wyjaśnienia Gordona

Drogie mutanty, przyznaję, że mnie również (podobnie jak Kadzającego Fagasa) trochę zbiliście z tropu swoją odpowiedzią. Żeby nie było niejasności - rzeczywiście nacierałem się na kumpla, a nie zakupie oryginalnej wersji gry. (...)

Gordon Freeman, Black Messa

Ech ty... chakerze!

"Mam na imię Miccio, mam 10 lat i chce zostać hackerem. Napiszcie mi jak zdemolować komuś komputer, wgrać mu 15000 wirusów, a potem przez 70 godzin gadać za darmo przez telefon" - dosyć już takich listów na lamach CD-Action. Ludzie!!! Zastanówcie się zanim coś napisiecie!!! Do obłędu doprowadzają mnie teksty: "Chce zostać hackerem. Mam Windows 98 (wersja rosyjsko - kazachska), PIII i modem 33 600. Co mam robić?". Ludzie!!! Zastanówcie się co robicie??? Jeżeli "format c:" jest dla was szczytem hackerstwa, a wysłanie komuś Melissy doprowadza do orgazmu, to powinniście się łączyć. Jeżeli uważacie się za hackerów to proszę bardzo - macie obiekt do testów - serwerek Pentagonu albo FBI. Proszę bardzo - dostaniecie się tam za pomocą NetBusa albo BackOrifice. A gdyby nawet wam się udało (przez przypadek oczywiście) dostać się na jakikolwiek serwer, to co byście zrobili po zobaczeniu czegoś takiego: "hacker@server.com\$" - OOO!!! TO NIE JEST WINDOWS!!! Aaaale niespodzianka!!! W FBI używają jakiś unixów czy czegoś... Dam wam jedną radę: chcecie zniszczyć jakiś komputer? Napiszcie u siebie w trybie MS-DOS - o ile wiecie co to takie :) - deltree /y c: [Enter] - życząc miłej zabawy!!!

YouSeeK

Taniej = więcej?

Przeczytałem kiedyś w jakiejś gazecie (może i w Waszej) takie stwierdzenie: "Zyski ze sprzedaży programów (czyt: gier) byłyby większe, gdyby sprzedawano na przykład 200 000 egzemplarzy po 20 zł, niż 200 po 200 zł." (Zyski 10x większe nie przekroczyłyby raczej kosztów produkcji i dystrybucji).

COOLZIAK

To prawda. Teoretycznie. Ale po pierwsze: producent NIE MA żadnej gwarancji, że jak sprzeda grę za 1/10 pierwotnej ceny, to kupi ją CO NAJMNIEJ 10x tyle ludzi. Ponadto trudno sprzedawać grę PONIŻEJ kosztów produkcji - wiesz, jeśli wyprodukujesz coś za 1 zł, a będziesz sprzedawał za 0,5 zł - to choćbyś sprzedał 1 mld

egz. to i tak będziesz pod krechą. A ponadto - popatrz: niech w Polsce gra X kosztuje 20 zł, a w Niemczech ta sama gra - 50 DM. Co robi mądry człowiek? Kupuje cały nakład i wiezie za granicę i opycha tam za np. 30 DM. Tamtejsze firmy podnoszą wrzask... i w ogóle zaczyna się kryzys międzynarodowy. Wyjściem jest np. spolszczenie danej gry (co Niemcowi po np. przygodówce po polsku) - ale to z kolei podnosi koszty. Nie ma lekko...

Uwagi

(...)Newsy - teoretycznie, gdy większość czytelników będzie miała dostęp do netu nie będziecie musieli ich publikować. Powód? W sieci można co dzień znaleźć najświeższe newsy, a wasze są 30 dni wstecz.

Kiedyś w ogóle nie będzie gazet, a tylko Net i virtual reality. Ale na szczęście ja tego nie dożyję. Lubię książki i szelest przewracanych stron...

Neexst. Nie podobają mi się wasze artykuły o różnych rzeczach w windowsie (samym), ponieważ dajecie lamom szansę do nauczania się bez wysiłku tego nad czym my długo eksperymentowaliśmy i myśleliśmy.

Konrad "KILLer" Brodzik

A tu zamiast odpowiedzi po prostu zacytuj inny kawałek Twego listu:

"Poza tym dzięki za artykuł o (...) synchronizacji (mam o 50% mniejsze rachunki od tepsy) i o sklinowaniu explorera (mój winblows wygląda bardziej cool)."

A teraz pomyśl, że jakiś spec od tych rzeczy marudzi "po co dajecie lamom to na talerzu, wiecie ile mnie kosztowało nauczanie się tego" - teraz już wiesz, po co? Ot, typowa polska mentalność "ja się męczyłem, więc ty też musisz, bo inaczej będzie niesprawiedliwe", a w wojsku "mnie gnębili, więc teraz ja będę gnębił kotów". Daleko w ten sposób to nie zajedziemy. Po co ktoś ma wyważać od dawna otwarte drzwi?

Lapidarium

Co to daje, że inne czasopisma bluzgają na Was??? Jak widać, nie ma żadnego sensu. Nakład 200 000 mówi sam za siebie. Caeca est invidia - Zawieść jest ślepa. (...) Rany ludzkie, czy mi się tak zdaje, czy wy jesteście zuby (czytelniczy)?! "Czemu CDA podrożało?". A o inflacji to się słyszało??? Skąd wy spadacie? Wzieliście się też za coś normalnego a nie tylko pornografia i komputery. (...) Parę słówek o Billu G. Jest to chyba najpopularniejsza osoba w Internecie (poza Larą i Pamelą odc.). Słuchaj! Ani mi się waży bluzgać na Billa. Jakbyście mieli trochę oleju w głowie, to byście go docenili (o czytelnikach mowa). To dzięki NIEMU I JEGO FIRMIE komputery stały się takie popularne. To dzięki Winzgrozie zwykły użytkownik mógł uisnąć przed komputerem. Niewiele było nastolatków, którzy sprawnie poruszali się po DOS'ie i grzebali sobie w configach i autoexecach (nie mówię o podstawowych komendach). A że Windows jest niestabilna, to co można poradzić... nie ma rzeczy doskonałych. I jeszcze jedno... To Windows 95 udostępnił 32 bitowy interfejs (dla zwykłego użytkownika), który dla 90% czytelników jest czarną magią. Skoro macie aż tak zaawansowanych czytelników (mowa o niektórych odc.) to niech zainstalują sobie Linucha i nie będą mieli zmartwień... Droga wolna! Jeżeli coś się nie podoba to macie tyle OSów, że w głowie się kręci. Tylko że Wy tego nie umiecie obsługiwać (tak jak ja). Bluzgacie na lewo i prawo, ale dobrze wiecie, że bez Wincrasa nie macie szans. I tutaj całkiem słuszne są rozważania Assisa z Krakowa i nie ma co go spławić. Dla ciekawostki -> Bill Gates jak był młody laził po firmach komputerowych i sprzedawał soft, czyli popularny... handel obnosny. Każdy od czegoś zaczynał... (...) I jedno Wam powiem. Generalnie przyjmuje jedną tezę... przed komputerem nie można znaleźć ładnych dziewczyn (znam tylko 2 wyjątki). Już mówię dlaczego. Zamiast w weekend wieczorem kisić przed komputerem i słuchać kolejnego niewyżytego małolata, co mu się zachciało cybersexa, to ona woli wyjść z kimś na dyskotekę, do kina czy na pizzę. Jak ktoś chce mieć udane życie (towarzystwie) to niech się do komputera nie zbliża nawet na krok. Komputer jest takim dziwnym wynalazkiem, który może nam zastąpić wszystko. Nie narzeka, że nie posprzątałimy, że zamiast poświęcić mu trochę uwagi to oglądamy mecz... po prostu ideal (chyba że nie ruszy na nim Kwak [! :)). Wiele osób znajduje w nim zbawienie. A to "zbawienie" czasami przynosi wiele złych rzeczy - kilka razy stawałem

przed wyborem "Ona czy komputer". Widać efekt tego. :)

mando

Serdczności...

Jestem czytelnikiem CDA od dłuższego czasu. Podobają mi się wasze artykuły na temat gier i programów komputerowych. Jednak ciekawi mnie, co za WYKRĘT cytuję "PUSTY JAK BĘBEN ROLLING STONES-ów" odpowiada na listy w Action Redaction. ***** Psujecie dobre imię CDA. Odpowiadając na listy czytelników może być trochę pomysłów, to nie boli. Mądrością to wy nie grzeszycie, zachowujecie się jak gówniarze, a w ogóle z czym do ludzi!!! Nie obchodzi mnie, czy wydrukujecie ten list, ale mam świadomość, że go przeczytacie. P.S. Następnym razem przysyłajcie nam MAIL BOMBĘ.

Z poważaniem Imagne

No cóż, z przykrością musimy powiedzieć, że stylem, lotnością, inteligencją, kulturą słowa itd. w naszych odpowiedziach NIGDY nie dorównamy takim listom jak ten powyżej. (((. Jako matoly po prostu nigdy tego poziomu, dostępnego elicie, nie osiągniemy. I na szczęście. A jak kiedyś się nam to jakimś cudem uda, to nas zastrzelicie bez ostrzeżenia. Każdy sąd Wasz uniewinnia! PS. Następnym razem "bombnij się" w czące przed napisaniem takiego listu. Nie pomoże wprawdzie, ale choć ładnie - bo puste nieźle rezonuje :) - dźwięk się rozlegnie.

Skarga

Dlaczego na Cover cd umieszczacie w katalogu z grami same dema? No, nieraz są tam pełne wersje, ale czy nie moglibyście oznaczać ich w jakiś sposób?

Mike123

Winni niedopatrzni zostali rozstrzelani ze spinaczy! A od dzisiaj pełne wersje gier, zamieszczone w katalogu dema, będą miały na ekranie odcisk krowiej racicy, ponadto będą wystawać na jakieś 30 mm z powierzchni CD-ka. Pasuje?

Jam ekspert, lamerzy...

Lamerstfo - tak można krótko określić teksty Waszych recenzji (szczególnie sprzętu i różnych porad). Na szczęście nie chodzi mi tu o ich wykonanie - bo to stoi na dość wysokim poziomie, chodzi mi o... jakby to ująć... o grupę userów, do których są te teksty adresowane. Czy Wy uważacie sfoich czytelników za debili? Po jakiego kija dajecie definicje DVD-ROM'u, czy innych rzeczy, których przeznaczenia można się domyślić po 2 tygodniach użytkowania kompa?

Może po to, by komuś oszczędzić tych 2 tygodni...

Może jeszcze powiecie mi do czego służy myszka - bo przez 11 lat użytkowania PC-ta jeszcze do tego nie doszedłem. :)

To widać... Widać, że nie dojrzałeś jeszcze do wielu rzeczy. Jedną z nich jest tolerancja, druga zaś świadomość, że - strasznie! - nie jesteście jednak GURU i świata nie mierzy się wedle Twego gustu. Zwykle do obu tych rzeczy dojrzała się najpóźniej około 10-12 roku życia...

A i owszem, może są i czytelnicy mniej zaawansowani jeśli chodzi o obsługę kompów (jak Wy to ładnie nazwaliście - "beginierzy" or something like that). Ale moim (i nie tylko) skromnym (ale niekoniecznie) zdaniem, spora część czytelników nie tylko gra na sfoim sprzęcie, ale także go użytkuje kreatywnie (scena, C++, linux). I tych to czytelników, podobnie jak mnie, zapewne frzają już teksty typu (/me sięga do jakiegoś CDA i zagląda na losową stronę): "Nowy plik można utworzyć (...). Klikając prawym przyciskiem w folderze lub na pulpiciu i wybierając Nowy (...)" - dzięki za cynk - nigdy bym na to niepadł.

Stary, żadasz od nas żebyśmy robili to pismo konkretnie pod Ciebie? Tj. "macie dawać tylko to co mnie interesuje i tylko to, czego jeszcze nie wiem". Fajnie. Ale wtedy powinniśmy wydawać 200.000 RÓŻNYCH wersji CDA. Jak Cię coś nie interesuje, to po prostu przetrzucić tę stronę; pomyśl - spróbuj chociaż! - że są tacy, dla których te teksty są ważne i potrzebne. Nie bądź egoistą!

Przecież taka porada nafet nie zasługuje na miano porady! Jakże wy macie miłano o sfoich readerach?

Takie, że są wśród nich i eksperci i totalnie początkujący. I że każdy powinien znaleźć w CDA coś, co ich zainteresuje. I jako lamerzy nie rozumiemy czemu ekspert używa tutaj zupełnie bez sensu określenia "miano" jako substytutu określenia "opinia". No, ale widać ekspert może wyrażać się niegramatycznie - a mówiąc ściślej to co on powie automatycznie staje się obowiązującą regułą?

Może i dzięki takim tekstom zdobywacie kilku czytelników, którzy uważają CDA za ISI PICI (Hi Ijon Tichy ;>) z CD-ROM-em załadowanym grami. Ale za to tracicie DWA RAZY tyle czytelników, którzy wyrosli z tekstów objaśniających jakże tajemnicze pojęcie "rozdzielczość", czy też do czego to służą przyciski w windowsowych oknach.

Robiłeś ankietę, czy po prostu - jak na Boga przysłało - wysondowałeś umysły tysięcy czytelników w ułamku sekundy, żeby tak mówić? (A jak na razie, to czytelników nam przybywa...). Takim "ultraekspertem" odradzamy czytanie CDA: lepiej niech poświęcają czas na przeglądanie listingów programów w asseblerze i hakowanie serwerów samą siłą woli. Po kiego marnować czas na takie lamerkie pisemko o grach i w ogóle - szkoda tych platynowych neuroników (obu...) nadwerężać przy lekturze takich lamerkich treści!

Takim czytelnikiem jest np. Tinamou (mój kumpel z klasy). Który, pomimo że ogólnie lubi CDA ale podobnie jak ja, uważa że zeszło one na lamy, dlatego też prenumeruje on NSS (a zaikując sobie ;P) [nie nie, ikowanie popsułoby cały urok tego akapitu ;) - red.]. Ja też zrezygnowałem z prenumeraty CDA na rzecz NSS. A CDA kupuje od czasu do czasu tylko z sentymentu dla starych czasów, w których to CDA nie było tylko Lamer-Action!

Aaaa... to teraz wiemy, co czytają ultraekspert! Wow, w życiu sam bym na to nie wpadł! No, ale nie jestem kimś tak mądrym, więc nie fiem fielu zeczy... dziękuję za uświadomienie...

Ten lamerki artykuł (...) "250 porad dla userów windowsa" - czy jakoś tak, nie przebieje idiotyzmem nawet mojego kolegi, który nadal uważa, że płyty CD-ROM są jednorazowego użytku (W SENSIE JEDNORAZOWEJ MOŻLIWOŚCI ODCZYTANIA ICH ;P) - huehue.

Gratuluję dobrego samopoczucia... Nie wątpię, że TY te 250 porad opanowałeś jeszcze w momencie, gdy ci smoczek do ust wkładali. No, ale nie wszyscy są tak zdolni - i nie wszyscy są takimi bezwstydnymi samochwałami, zapatrzonymi we własną wielkość (zwykle niedostrzeganą przez innych). Więcej pokory, brotha!

Twierdząc, że tylko ja tak sadzę, bo tylko ja (z tego, co wiem) napisałem taki list? TAKICH LISTÓW BYŁOBY ZAPEWNE TYŚIĄCE, GDYBY NIE FAKT, ŻE LUDZIE BOJĄ SIĘ, ŻE PO WYDRUKOWANIU LISTU ZOSTANĄ ZBLUZGANI PRZEZ TYŚIĄCE LAM, UPIERAJĄCYCH SIĘ, ŻEBY W KAŻDYM NUMERZE CDA BYŁA DEFINICJA USB, I KTÓRE TO BĘDĄ PRZY OKAZJI PYTAĆ CO TO JEST "BACKDOOR", I DO CZEGO TO 'COS' SŁUŻY...

Jak ktoś się boi, to niech siedzi w domu i płacze w poduszkę, jaki to on biedny i zestrachany... (mówiąc krótko - niech cikieny siedzą cicho, skoro czikania). Takich jak Ty na pewno jest więcej - ale na szczęście niewielu z nich czytuje CDA, za co jesteśmy im BARDZO wdzięczni.

PS. Czyżbyś był tych ekspertów, co to po odkryciu Net-busa mianują się hakerami?

Zostawiam temat lamerstfo w CDA otarty i zachęcam innych do żartarnej dyskusji na ten temat! KIJ WAM W NERY, LAMERZY! :PPPP

r00t3rz *

Sam sobie źle życzysz??? Masochizm!!! Ponadto - na miłość boską - to się nawet nie rymuje!!! I co tu dyskutować, tu można się tylko pośmiać z rozmiaru "ego" niektórych czytelników... ops. Czytelnikuff. (Jeśli nie szanujesz ludzi, to przynajmniej szanuj, psiamac, język ojczysty!). No, ale sądząc z radosnego uśmiechu (skróciliśmy go o 2/3) na końcu, mocno Ci ułożyło, więc do bre i to.

Mega-cool-ekspert od wszystkiego kto w to nie wierzy, jest lebięgią! Lekko znuzeni ale wcale nie wkurzeni:

SMUGGLER & MR JEDI
(& BARNABA COMPANY)

Wróć do Zapomnianych Krain (Forgotten Realms) i weź udział w niebezpiecznej wyprawie na mroźną północ do złodowaciałych terenów Icewind Dale



Icewind Dale to niezwykła wyprawa do Zapomnianych Krain, Świata który już doskonale znasz z Baldur's Gate. Tym razem Twoja przygoda rozpocznie się wiele lat przed wydarzeniami w Baldur's Gate. Czeka Cię fascynująca podróż na północ od legendarnego miasta do złodowaciałego rejonu Icewind Dale. W swej wędrówce odwiedzisz ogromne miasta, świątynie, przerażające więzienia, prastare ruiny z mrocznymi lochami oraz takie znane miejsca jak grotę Elfów czy Cytadela Krasnoludów. Czeka Cię wiele zadań i pojedynków z potężnymi wrogami, których w krainie Icewind Dale jest więcej niż kiedykolwiek widziałeś. Choć niektóre monstra są nieludzko ogromne i potężne (cyklopy, Żuki giganty), nie przerażaj się! Magia i śmiertelna broń pozwolą Twojej dzielnej drużynie zwyciężyć nawet takie bestie... lecz jeśli nie uda Ci się, to zamrożone szczątki Twojej drużyny pozostaną jedynym świadectwem nieudanej wyprawy i nikt już nie powstrzyma zła zalewającego Faerun od północy.

Czy jesteś gotów udać się na wyprawę i powstrzymać zło?



- Walki w czasie rzeczywistym, z możliwością pauzy, oparte na zaawansowanym systemie bitew wykorzystanym w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Ponad 70 przeróżnych rodzajów postaci w tym po raz pierwszy naprawdę ogromne i potężne bestie.
- Niezliczone czary i uroki, magiczne przedmioty i zbroje, questy i misje.
- Możliwość modyfikacji cech bohaterów.
- Fantastyczna podróż przez zapierającą dech w piersiach krainę Icewind Dale.

- Niepowtarzalne efekty graficzne generowane przez ulepszony Bioware Infinity Engine, wykorzystany wcześniej w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Rozbudowana fabuła, pełna intrygujących zadań i misji. Nowa poprawiona rozgrywka dla trybu single- i multiplayer.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół odpowiedzialny za polskie wersje Baldur's Gate i Torment.
- Przystępna cena - tylko 99 zł! W sprzedaży już 6 września.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Interplay

BLACK ISLE
ENGINEER

BIOWARE
INFINITY ENGINE

Advanced Dungeons & Dragons

OFFICIAL
LICENSED PRODUCT

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce

PROJEKT

www.cdprojekt.com

7: BALDUR'S GATE, PLANESCAPE: TORMENT I SERII FALLOUT.



ICEWIND D.A.L.E.A.D

Premiera już
6 września



Więcej informacji o grze Icedale znajdziesz na
<http://icewind.cdprojekt.com/>

Kiepy z gramy polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Icewind Dale: ©2000 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare Infinity Engine ©1998 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Icewind Dale, FORGOTTEN REALMS, FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D logo, TSR i TSR logo są znakami handlowymi TSR, Inc., część Wizards of the Coast, Inc., i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Fallout 2, Planescape Torment, Baldur's Gate, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. The BioWare Infinity Engine logo jest znakiem handlowym BioWare Corp. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyróżna dystrybucja Virgin Interactive.

Tipsy

Wiecej tipsów - na CD; Extras/Bonus2/Tips.
Tęże trenery.

Bang! Gunship Elite



Wpisz:
dogmode - aktywizuje God Mode Control w "In-Game Cheat Menu" w grze
stoneskin - nieskończone osłony
pianist - kontrolujemy wrogi ostrzał
boooost - dopalacz
kinput - ???
reflux - amunicja: Flux Beam Ammo
greens - amunicja: Phase Shift Cannon
firecrackers - amunicja: Hellfire Ammo
nails - amunicja: Titans Hammer Ammo
volcano - amunicja: Magma Cannon Ammo
lightning - amunicja: Electronic Laser Ammo
staystill - amunicja: Stasis Cannon Ammo
listener - amunicja: Sonic Cannon Ammo
bloody - amunicja: Plasma Cannon Ammo
stormfire - amunicja: nieskończona amunicja do wszystkich broni!
getridof - ???

Skok na level 2 do 19.

W NEW MENU wpisz jedno z haseł do kolejnego levelu:
mayday; victory; challenger; azimuth; revealed; stoneage; warfare; oxygen; skyhigh; sunshine; blowup; neufrois; baracuda; giveaway; waterfall; seventeen; neartheend; y2k.

Crime Cities

Oto trik do dema. Po pewnym czasie grania jako, że jest to wersja demo, pojawiają się samochody, które niszczą nasz wóz, a same się niezniszczalne. Aby ci bossowie nie pokazywali się, a w grę można było grać do czasu zniszczenia auta, należy usunąć pliki: **Byebye.dsc** i **Byebye.msn**, które znajdują się w katalogu: **/Scripts/Missions/City01/**.

nadesłał: Daniel Sodkiewicz

Diablo 2

Mały kancik: jak zdobyć dużo klejnotów o wysokiej klasie? Na poziomie 1 należy po załadowaniu gry przelecieć świątynię (kilka albo wszystkie) szukając Gem Shrine (Świątyni klejnotów), upgradeować swoje kamyczki, i znowu załadować, i od nowa.... Raz na kilka sekwencji trafia się na nowa gem shrine. Usytuowanie świątyni jest stałe, tylko ich typ się zmienia po każdym loadzie.

[lista dyskusyjna o grach]

Empire of the Ants

Dopisz do linii komend parametr: **/11** [np. C:\Ants\Ants.exe /11] - zwróć uwagę, że nie \11, a /11!
Wystartuj grę i podczas niej naciśnij **F11**, po czym wpisz:
showmap - odkrywa mapę
Disco - hehe, mrówcza impreza :))
marche - zamraża mrówki
WinLevel - wygrasz level
LoseLevel - przegrasz level
wannaFood - dużo jedzenia

Hard Truck 2

Spauzuj grę i wpisz:

hardtruckisthebest - kasa i licencja
wininalottery - kasa i licencja
openallroads - wszelkie trasy
advancedmap - widzisz więcej na mapie
freerepair - darmowe naprawy [naciśnij Back-space]
freerecover - odnawia za friko :) [naciśnij CTRL i 5]
fillup - darmowe paliwo

Icwind Dale



Naciśnij **CTRL + Tab** by wywołać konsolę i wpisz:

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea(); - widzisz pełną mapę
CHEATERSDOPROSPER:Hans(); - teleportacja
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([xxx]); - daje wybranej postaci xxx punktów EXP
CHEATERDOPROSPER:AddGold([xxx]); - dodaje drużynie xxx sztuk złota
CHEATERDOPROSPER:Midass(); - dodaje 500 szt. złota drużynie
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid(); - 5 uzdrawiających potionów, 5 antidotum, 1 scroll Stone To Flesh

Inna metoda

Edytuj plik **icwind.ini**. Dodaj linię:

Cheats=1

zaraz poniżej sekcji **Game Options**. Wystartuj grę, naciśnij **CTRL + Tab**. Wpisz:

CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();

[ważne: zwracaj uwagę na to, że część TRZEBA wpisać dużymi literami]. Teraz podczas gry stosuj kombinacje klawiszy

[Ctrl] + J - teleportuje postać
[Ctrl] + R - ulecia lub ożywia wybraną postać/portret
[Ctrl] + Y - zabija wskazanego potwora lub NPC [ale nie dodaje EXP]
[Ctrl] + 4 - m.in. pokazuje pułapki
[Ctrl] + 9 - coś tam miesza z postacią

Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child



Podczas gry naciśnij tyldę [~] i wpisz:

Involv - godmode
GimmieGimmieGimmie - wszelka broń
NoClip - przenikanie przez ściany
NoTarget - włączasz/wyłączasz namierzanie potworów
Spectator - latamy!
ChaseCam - 5 nowych ujęć kamery
CyclePlayerClass - zmiana kategorii [klasy] gracza
NextArmor - podkręca pancerz i zdrowko
PrevArmor - zmniejsza pancerz
NextMonster - witaj, nowy potworze
PrevMonster - wracamy do poprzedniego potwora
RestartLevel - restart levelu
CameraLock - ???
Debug1 - ???
Debug2 - ???

Uwaga: niektóre z cheatów mogą nie działać, gdy wpiszesz je z konsoli. Ale jest inna metoda ich wprowadzenia. Edytuj plik **.cfg** z katalogu **Profiles**. Znajdź linię:
"Developer" "0"
i zmień na:
"Developer" "1"

W czasie gry idź do **Setup/keyboard** i scrolluj menu do samego dołu. Zobaczysz dwie nowe opcje: **HUD TOGGLES** i **CHEATS**. Dalej chyba wiadomo co robić :)

Inny tips

Zajrzyj do katalogu **Profiles** i edytuj swój konfig [plik z rozszerzeniem **xxx.cfg**, jakbyś nie wiedział, gdzie xxx jest zwykle imieniem, jakie przybrałeś w grze]. Znajdź linię:

enabledevice "##mouse"

Teraz poniżej niej dopisz co następuje:
rangebind "##keyboard" "Q" 0.000000 0.000000 "GimmieGimmieGimmie"

Wystartuj grę - od tej chwili wystarczy nacisnąć **Q**, by mieć wszystkie dostępne w grze rodzaje broni!

Martian Gothic: Unification

Weź **HINTS FOR VIDEOGAMES** z inventory i wpisz:

YOULOOKINATME - nieskończone zdrowie
IFEELUNUSUAL - nieskończona amunicja
QUICKSUCKITOUT - odporność na truciznę
PATRICKMARLEY - rozmowa z Patrickiem Marleyem
ILOVETHISGAMEWHOMADEIT - creditsy

Metal Fatigue

Naciśnij **Y** i wpisz:

Lava - nieskończone MetaJoules
Robots - 3 Combots

Panzer - 20 czołgów
Missiles - 20 Missile Cars
Time warp - Hover Trucks poruszają się szybciej

South Park Dominating Dodgeball

Oto kody [hasła] do ukrytych leveli

holylnd - Heaven
devildev - Hell

Star Trek Voyager: Elite Force



TIPSY DO DEMA [jest na CD :)]

Naciśnij tyldę [~] podczas gry, wejdiesz w konsolę. Wpisz: **sv_cheats 1** - aktywizujesz cheat-mode. Teraz wpisz:

god - god mode (*)
noclip - przenikanie przez ściany (*)
undying - ogólna radość, bo masz wszystko
give Phaser - dostajesz fajer
give Compression Rifle - dostajesz strzelbę plazmową
give Scavenger Rifle - dostajesz lepszą strzelbę
give Tricoder - dostajesz... Tricoder [a to niespodzianka :)]
give IMOD - dostajesz IMOD
give Health - energia na max
give Ammo - full amunicji
give All - masz wszystko!

(*) - powtórne wpisanie anuluje go

Submarine Titans

Naciśnij **Enter** i wpisz:

FOW - odkrywa mapę
METAL - +1000 metal
GOLD - +1000 gold
CORIUM - +5000 corium
EXITON - +1000 gold, +5000 corium, +10000 metal
TECH - ???
ENERGY - ???
AIR - ???
SILICON - ???

Time Machine

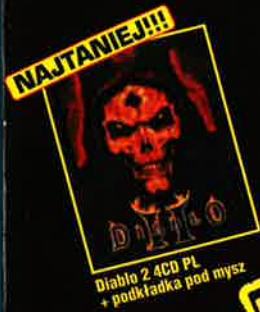
W hi-score wpisz się jako **DIZZY** - dzięki temu wejdiesz w cheat-mode. Odtąd możesz wybierać zony klawiszami **1-4**, zaś za pomocą **A** i **S** oglądać różne ujęcia tejże zony.

Warlords: Battlecry



Wpisz podczas gry:

IAMATANK - God Mode
IAMSEER - odkrywa mapę
IAMALOSER - przegrasz scenariusz
IAMAWINNER - wygrasz scenariusz
IAMANARCHMAGE - wszelkie czary



SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

WSZYSTKO U NAS TANIO!

DIABLO 2

**Najlepsza
firma wysyłkowa**

koszty przesyłki 0 jeśli zamówisz 2 programy



Need for Speed III



Multimediaalny Kurs Obsługi Internetu



Total Annihilation



Worms Armageddon PL



Euro 2000



Duke Nukem 3D



Dungeon Keeper 2 PL



Diablo 2 (4CD) PL + podkładka pod mysz



Halo of Mages PL

GRY

Adas i Pirat Bambala + zegarek PL	65.	Commandos	95.	Hra 99	65.	Armageddon's Blade PL	79.	Dungeon Keeper	59.	Pizza Syndicate PL	65.	Populous the Beginning	105.	Tipsomaniak 2000	25.
Age of Empires II	195.	Cine 2	95.	Final Fantasy VII 5CD	155.	Heroes of Might & Magic III PL	79.	Pizza Tycoon Deluxe	75.	SimCity 3000	115.	Tomb Raider II Golden Mask	95.	Tomb Raider III	95.
Asharta 200 PL	49.	Cywilizacja 2 Proba Czasu PL	105.	Flight Unlimited 2	79.	Hokus Pokus Sztuka Pięknosci PL	65.	Planescape Torment 4CD PL	149.	Skout PL	65.	Traitors Gate 4CD PL	95.	+ Simon the Sorcerer II	75.
Airline Tycoon PL	65.	Delta Force 2	65.	Freospace	79.	Hugo Topikalna Wyspa	45.	Pompej 200 PL	75.	Star Wars Force Commander	185.	Twoje Komisy PL	39.	Tzar PL	65.
Anno 1602 PL	95.	Devil Inside 200 PL	29.9	Get Medieval PL	35.	+ Koszulka gratis!!!	95.	Quake 3 Arena	179.	Star Wars	185.	Wings of War	65.		
Asterix i Obelix kontra Cezar PL	95.	Die Hard Trilogy 2	105.	Gry 4-11	25.	Imperium Galactica II	115.	Railroad Tycoon II PL	95.	Star Wars	185.				
Atlantis II 4CD PL	75.	Dino Crisis	najtaniej!!!	Gry bez przemocy	25.	International Rally	39.	Rally Championship PL	95.	Star Wars	185.				
Artac PL	65.	Dune 2000	49.	Gry dla 3Dx	25.	Invictus 200 PL	75.	Royal Realms Gold	59.	Star Wars	185.				
Baldurs Gate + misja 6CD PL	149.	Earth 2160 200 PL	69.	Gry dla maluchów	25.	Jazz Jack Rabbit II PL	47.	Rozżni czyli krawce gierki	25.	Star Wars	185.				
Blood 2 + Nightmare Levels	59.	* klocki Lego	69.	Gry karciane część 1 i 2 po 25.	25.	Kolekcja gier FPS	25.	Schizm PL	najtaniej!!!	Star Wars	185.				
Brydż 99 PL	75.	Earthworm Jim 30 PL	najtaniej!!!	Gry z głową	25.	Lego Racer PL	95.	Sedna Core	65.	Star Wars	185.				
Carmageddon TDR 2000 najtaniej!!!	65.	F/A 18E Super Hornet	129.	GIA 2 PL + koszulka gratis	95.	Lego Rock Raiders PL	95.	Settlers II PL	39.5	Star Wars	185.				
Case Closed PL	65.	F1 Racing	55.	Gunship	95.	Lego Star Wars PL	95.	Settlers III PL	29.5	Star Wars	185.				
Championship Manager 3	69.	F-22 Lightning 3	129.	Half Life Generation	155.	Leisure Suit Larry 7 PL	65.	Shogun PL	105.	Star Wars	185.				
+ Ilge polska 2CD	69.	Faraon PL	155.	Heracles PL	69.	Lemmingi Rewolucja PL	95.	Shogun: Total War PL	105.	Star Wars	185.				
Command & Conquer	105.	Faust 4CD PL	75.	Heroes III	65.	Magia Carpet 2	79.	Silhouette Honda	75.	Star Wars	185.				
WorldWide Warfare 7CD	105.							Motorcross GP PL	65.	Star Wars	185.				

INNE CIEKAWY

10.000 kilparów	25.	Mapa Polski 2001 + Auto Atlas	55.	(104 kroje czcionek)	59.
AntiVirus Kit 9	59.	Matematyka (seksja gimnazjum)	59.	Profesor Henry 2001 2CD	79.
Biblioteka Londów	25.	Matematyka Fogra	55.	Profesor Klaus 2001 2CD	79.
Doctor Turbo Antivirus	95.	Millard w Rozumie 2000	95.	Programy narzędziowe	25.
Domy Jednorodzinne	95.	Na tropach języka polskiego	75.	Samouczek Access (2CD)	59.
Katalog 300 projektów	19.5	Najlepsze Kiparty	25.	Samouczek Access	95.
Dyskietki 2	59.	Onografia (wzrost + dyktando)	75.	* Excel (4CD)	95.
Eksplozja kolorowych kilparów	25.	Photo & 8x Collection	25.	Samouczek Coral Draw	95.
Encyklopedia Powieści	95.	Polonaz (szkola post. gimnazjum i średnia)	49.	Samouczek Excel (2CD)	59.
Fogra 2000 (3CD)	95.	Polskie Fonty zestaw 1	59.	Samouczek Photoshop (2CD)	59.
Kreator Sklepu Internetowego	95.	(104 kroje czcionek)	25.	Słownik Matematyczny CD	49.
Literat 2000	49.	Polskie Fonty zestaw 2	59.	Starożytne Cywilizacje	25.
				Tell Me More (8 CD)	25.
				* słuchawki z mikrofonem	299.

DLA DZIECI

ABC z Rekiem	59.	Lego Creator	95.
Ace Ventura	69.	Matematyka Święta J. Brzechwy	69.
Balek i Lolek	79.	Rayman uczy angielskiego	69.
na Tropie Zaginionej Ortografii	49.	Smurdek i transport PL	79.
Balek i Lolek	49.	Toy Story	49.
Pamiętli z Podróży	49.	Znane Baki: Królowa Śniegu	49.
Chaska Małolatka	49.	* Kopciuszek 2CD	49.
* angielski dla dzieci	69.		
Ena Due Rote 2	25.		
Gry dla maluchów	25.		
Hype the Time Quest PL	35.		
Kiyo i utraczona noc	59.		
Koziołek Matołek	49.		
Iszcie do szkoły	49.		

MUZYKA

Futura Wavy	25.	Wavy dla wymagających	25.
Hip Hop	25.	Zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25.
Klimatyczne brzmienia	25.		
Magix Dance Maker	149.		
Magix Guitar Workshop	129.		
Magix Live Act DJ	65.		
Magix Music Maker Junior PL	69.		
Magix Notation	129.		
Magix Ultra Red Zora	65.		
Mid Power	25.		
Music party system vol. 1	25.		
Music party system vol. 2	25.		
Programy muzyczne	25.		
Techno power	25.		

Tylko dla dorosłych!

PLATY EROTYCZNE

Archiwa XXX	25.	Sex 24 h	25.
Bojowanie na ekranie	25.	Sex z klasą konessa 1	25.
Carol Lynn (filmy MPEG)	25.	2,3 kładka po	25.
China Dolls 2CD	49.	Strip Puzzle	35.
Divi X Rebecca	59.	Striptease PL	49.
Figlane Filmy 1 i 2	25.	Zestaw konessa (Sex z klasą 1,2,3)	65.
Goręca 30-ka	25.		
(Figlane Filmy 1,2,3)	65.		
Gry hazardowe i erotyczne	25.		
Heavenly Head	49.		
Made in Sweden 1,2,3	25.		
każda po	25.		
Moje Sex Patryki	25.		
Page 3 Pinups 2CD	49.		
Sex & Sex	25.		

MANGA

Adventure Kid (film)	39.
Blackboard Jungle (film)	39.
La Blue Girl	39.
Kiss XXX Collection	35.
Manga 30	35.
Manga Balanga	35.
Manga Power	35.



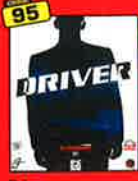
Unreal Tournament



Warcaby PL



Star Wars: The Phantom Menace



Driver



Polskie Fonty zestaw 1 + 2 (206 polskich czcionek)



Magix Music Maker Generation 5 PL

pełna oferta tylko www.exe.com.pl

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów! Zadzwoń, zapytasz, dostaniesz KATALOG GRATIS! Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie. Prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową).

Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002
od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358 **FAKSUJ:** (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-850 Wrocław 57 **INTERNET:** www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl
SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon”, ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
Centrum Handlowe Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Koliasta 4, 54-152 Wrocław

Geny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 5.5 zł. Płatne przy odbiorze.



LEGENDA POWRACA!

GRANDPRIX 3

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znowu zasiądziesz za kierownicą super-szybkiego bolidu i znowu zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania - to najwyższej jakości, niemal fotograficzna grafika, której rodzice oglądający wyścigi F1 w telewizji mogą Ci tylko pozazdrościć... Nie mówiąc już o tym, że w Grand Prix 3 to Ty jesteś kierowcą!



W SPRZEDAŻY JUŻ POD KONIEC SIERPNIA!



Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealnie odwzorowane wszystkie tory, zespoły i bolidy. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.

Produkt posiada oficjalną licencję FIA. Premiera już w sierpniu a cena gry to tylko 99 złotych!



„Grand Prix 3 pokonała przeciwników... wyznaczyła nowy standard na wiele lat” - PCZONE
„Dzielo Geoffa Crammonda to punkt odniesienia dla wszystkich innych samochodówek” - EDGE
„Zrobiła na nas ogromne wrażenie... i na was też zrobi.” - PCGAMER
„Jesteśmy przekonani, że to będzie wielki hit” - Computer Trade Weekly
„Najlepsza gra na targach” - European Computer Trade Show

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 <http://gp3.cdprojekt.com>

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i
wylączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

MICRO PROSE

FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. All rights reserved. Game Code © 2000 Geoff Crammond. All Rights Reserved. "An official product of the 1998 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd."

"Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.